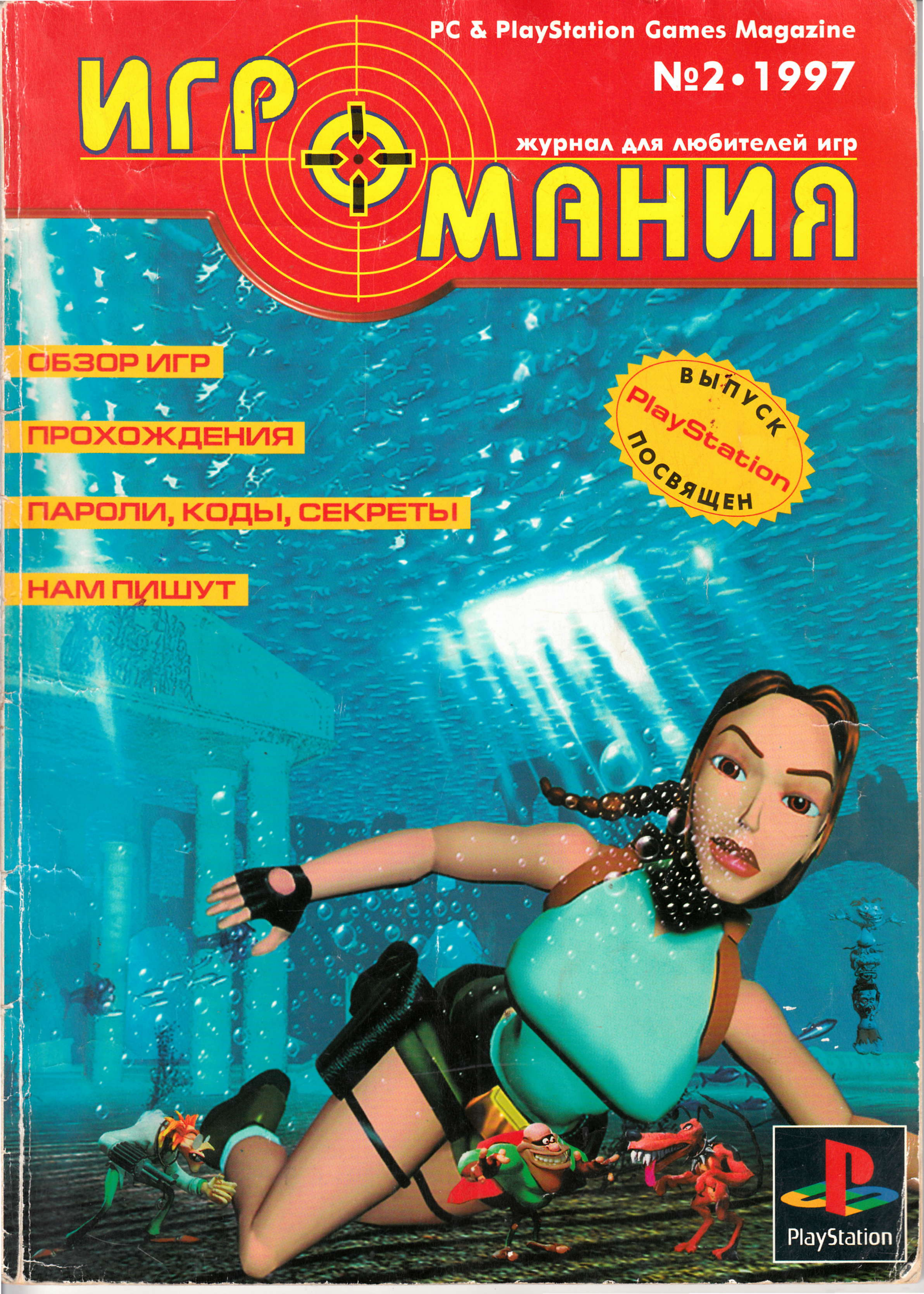
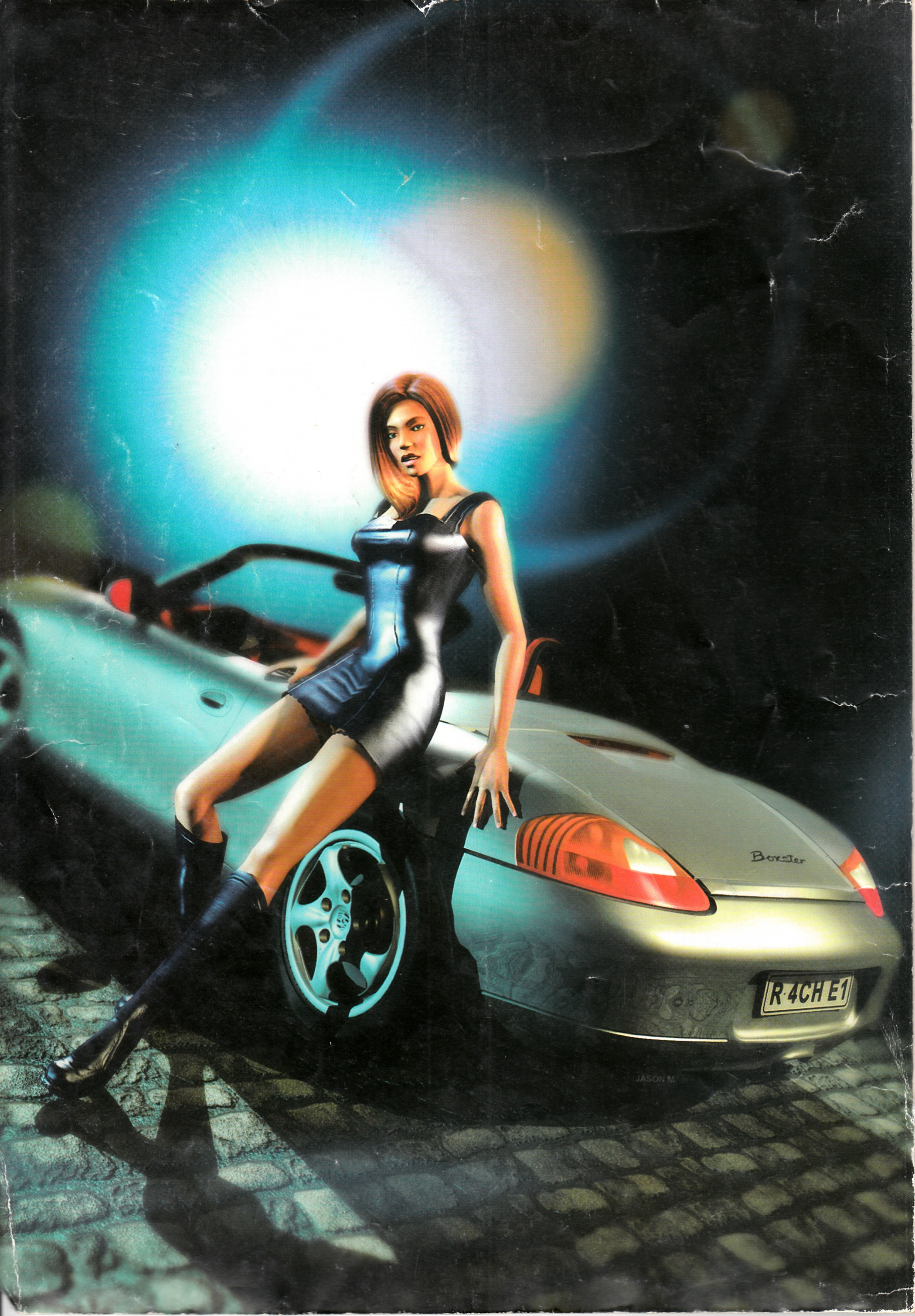


PC & PlayStation Games Magazine
№2 • 1997
ИГРОМАНИЯ
журнал для любителей игр
ОБЗОР ИГР
ПРОХОЖДЕНИЯ
ПАРОЛИ, КОДЫ, СЕКРЕТЫ
НАМ ПИШУТ
ВЫПУСК ПОСВЯЩЕН PlayStation
PlayStation


Boxster
R 4CH E1
JASON M.

Издатель – фирма «Астрея»

Над номером работали

Светлана Базовкина
Александр Желяков
Евгений Исупов
Ирина Карпова
Людмила Катаева
Дмитрий Коло
Александр Лемешенко
Андрей Михайлов
Александр Парчук
Данил Перееденко
Александр Попов
Александр Савченко
Алексей Семенов
Павел Сергеев

Отдел рекламы и распространения

Юрий Карпов (тел. 279-16-62)

Серьян Смакаев
(пейджер 239-10-10, аб. 22-396)

Для писем: 109193, Москва,
ул. Южнопортовая, 16.
«Астрея», «Игромания»

E-mail: igroman@online.ru

Тел.: 279-16-62

Журнал зарегистрирован
в Министерстве печати РФ.
Свидетельство о регистрации
№ 016630 от 26 сентября 1997 г.

Отпечатано в Эстонии.
Тираж 16.000.
Цена договорная.



Свершилось! Владельцы 32-битной приставки PlayStation получают журнал, от первой до последней страницы посвященный их любимой игровой платформе.

Это второй номер журнала «Игромания». Первый вышел в сентябре и содержал подробные описания игр сразу для двух систем: PC и PlayStation. Многочисленные отклики читателей убедили нас: необходимы два журнала, один – про игры для PlayStation, другой – про игры для IBM-совместимых компьютеров. Второй выпуск «Игромании» мы решили посвятить PlayStation. Третий будет целиком PC'шным. Мы будем стремиться издавать по одному журналу для каждой из этих платформ ежемесячно.

И еще. Учитывая Ваши пожелания, обещаем оба журнала сделать цветными. Первые доказательства серьезности наших намерений – в Ваших руках.

Это издание будет знакомить Вас с наиболее популярными играми. Публикуя пароли и коды, мы поможем Вам по-новому взглянуть на те игры, которые Вы считали уже освоенными. Кроме того, мы намерены больше места (по сравнению с первым номером) уделять обзорам игр и их рейтингам. Так просили Вы, отвечая на нашу анкету.

Кстати, спасибо всем, кто написал нам. Давайте вместе болеть этим странным недугом – игроманией, вместе делать этот журнал. Нам хотелось бы доносить до Вас самую нужную информацию. Что еще требуется от нас, чтобы журнал был полезен и интересен игроманам, – расскажут Ваши письма. На последней странице Вы найдете новую анкету. Пишите. Ваши советы и замечания, Ваши идеи обязательно найдут воплощение в следующих номерах.

Редакция

Приглашаем к сотрудничеству игровые коллективы и отдельных игроманов. Лучшие из присланных материалов будут опубликованы.

Содержание

Где можно приобрести «Игроманию»

«Адреса», (095) 235-54-53
«Артис», (095) 158-99-25
«Библио-Глобус», магазин, ул. Мясницкая, 6 *
«Возрождение», (095) 915-57-64
«Глобус», (095) 240-74-05
«ИТ-Агенство», (095) 208-82-39
«Картридж-Центр», (095) 150-08-03
«Квазар», (095) 287-32-92
«Компьютерная Пресса», (095) 232-22-63
«Маарт-Медиа», (095) 128-99-80
«Московский Дом Книги», ул. Новый Арбат, 9 *
«Познавательная книга», (095) 170-66-74
«Пресса», литературн. агентство, (095) 434-50-45
«Пьезо», (095) 963-29-09
«Радио и Связь», (095) 313-83-45
«Рецитал», (095) 487-02-44
«Рикел», (095) 925-02-10
«Сабрина», (095) 978-29-97
«Симба-С», (095) 722-77-21
«Теплостар», (095) 237-64-14
«Топ-Книга», (3832) 39-63-63 (Новосибирск)
«Траст», (095) 401-16-87
«Фантом», (095) 278-43-09
«Экспресс-Медиа», (095) 334-89-35
«INSTA», (095) 279-49-00
«Right of Way», (095) 247-11-40

* – розничная торговля.

Расценки на размещение рекламы

2-я, 3-я, 4-я страницы обложки – $ 1.500
одна полоса – $ 1.000
1/2 полосы – $ 550
1/4 полосы – $ 300
1/8 полосы – $ 170

Требования к макету

Все полноцветные изображения должны быть преобразованы в цветовую модель CMYK.

Растровые изображения – в форматах *TIFF* или *PSD*. Разрешение не менее 225 ppi на полном размере.

Векторные изображения – в формате *CDR* для «CorelDraw! 6.0» (все тексты должны быть преобразованы в кривые с количеством узлов не более 1023 либо предоставлены используемые в публикации шрифты) или в формате *EPS* (при сохранении из «CorelDraw» должны быть установлены следующие параметры preview: 8 bit TIFF, 150 dpi).

Apocalypse

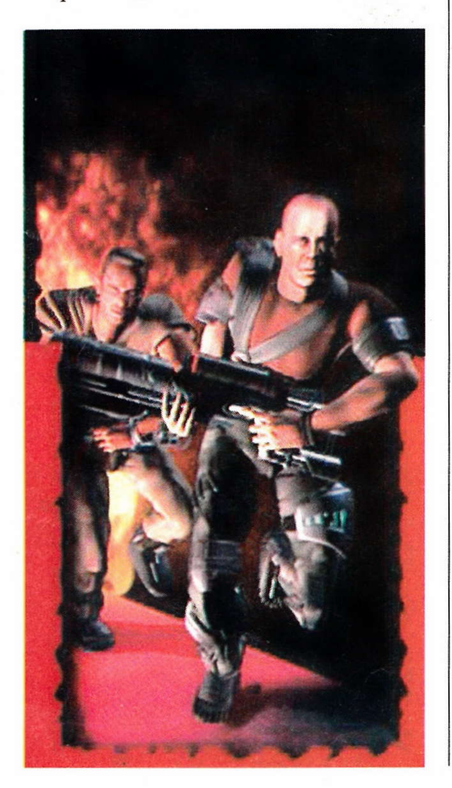
Разработчик	Activision
Издатель	Activision
Выход	февраль 1998 г.
Жанр	«3D-action»
Рейтинг	★★★

Религии в далеком будущем суждено также конфликтовать с наукой, как и в наши дни. Вдохновитель этой борьбы – таинственный Преподобный, который выпустил на волю четырех всадников Апокалипсиса, готовых погубить мир.

Вам и вашему крылатому помощнику Trey Kincaid предстоит расстроить зловещие планы Преподобного и спасти человечество. Ваш партнер, трудолюбивый и бесстрашный товарищ, предупредит об опасности, прикроет в нужный момент, поднимет упавшее вдруг настроение. Kin и внешне напоминает известного героя Брюса Уиллиса, этакий «крепкий орешек» для бойцов Апокалипсиса.

Слабая сторона игры – неудобное управление. А ведь вам, исследуя трехмерное пространство со скрытыми зонами и дюжиной неуловимых противников, придется овладеть искусством стрельбы из духового ружья, огнемета и гранатомета.

Управляемая компьютером камера способна отслеживать ландшафт, перемещаясь из стороны в сторону и вверх-вниз.



Batman & Robin

Разработчик	Probe
Издатель	Acclaim
Выход	ноябрь 1997 г.
Жанр	«action»
Игрок	1
Рейтинг	★

Играя за Бэтмана и Робина, героев одноименного кинофильма, вы сможете облазить город Готэм (Gotham) площадью в 26 квадратных миль.

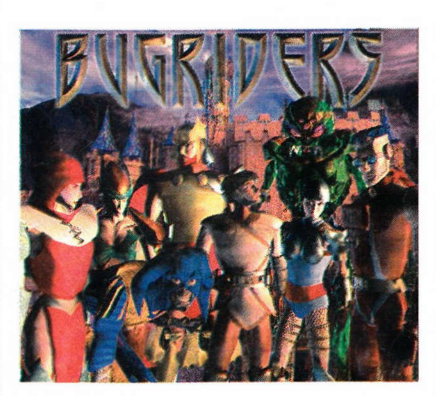
Игра идет в реальном времени. Бэтману предстоит обойти пространство игры пешком или объездить его на бэтсипеде (Bat Cycle), бэтмобиле (Batmobile) либо бэт-ялике (Bat Skiff). Чтобы найти бежавших из тюрьмы преступников, придется решать головоломки и спешить, спешить, спешить... Но Бэтман опоздает. Ворота окажутся уже заперты. Теперь, чтобы выйти на след беглецов, нужно собирать ключи.

В поединках Бэтман применяет разнообразные бэт-приспособления.

Играя, вы можете выбрать себе одного из трех персонажей: Batman, Batgirl или Robin.

Bug Riders

Разработчик	N-Space
Издатель	GT Interactive
Выход	октябрь 1997 г.
Жанр	«3D-action»
Игроков	2
Рейтинг	★★★



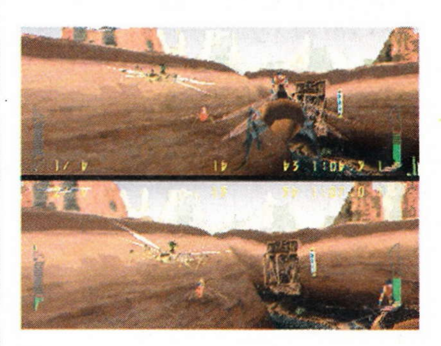
Во владениях умирающего императора Лептуса (Leptus) должен состояться необыкновенный турнир. Такого шоу еще не видел свет. Победитель станет новым императором, но побежденному



суждено умереть. В состязаниях принимают участие двадцать могучих рыцарей, известных своей жестокостью и амбициозностью.



Управляемые вами противники сражаются в трехмерном пространстве, имея шесть возможных направлений перемещения. Под седлом у каждого всадника – норовистое существо с индивидуальным характером. Управлять этими капризными лошадками непросто даже на земле, а ведь вам придется еще и летать!



Игроманам предстоит пройти шестнадцать маршрутов (пять основных в трех вариантах плюс финальное состязание).

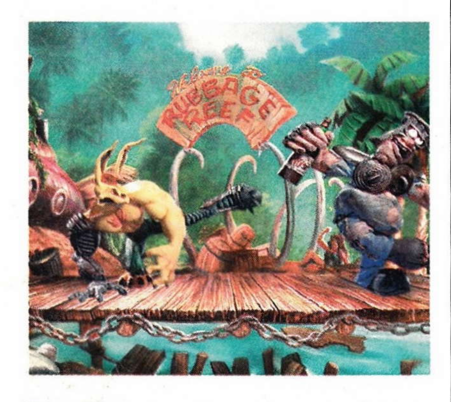


Clayfighter Extreme

Разработчик	Interplay
Издатель	Interplay
Выход	январь 1998 г.
Жанр	поединки
Игроков	2
Рейтинг	★★★



Вы можете выбрать себе любого из дюжины довольно эксцентричных бойцов (каждый из них использует в борьбе свой, неповторимый стиль). Предусмотрены также секретные персонажи.



В любом из семнадцати интерьеров вы можете свободно перемещаться вперед, назад, налево и направо. Кроме того, можно изменять угол поворота камеры. Сражение происходит в трехмерном пространстве. Будьте готовы вылезть из окна и возобновить бой снаружи.



В ходе сражения можно использовать особые возможности: разрешено фокусничать, устраивать в воздухе блоки, усыплять противника морфием и, конечно, применять серию ударов. Вам нравятся «fatality» в «Mortal Kombat»? Тогда попробуйте «clay-tality»: в этой игре противника можно превратить в модного танцора «диско» (в качестве репетиции перед финальным большим балом в стиле «диско» на небесах).

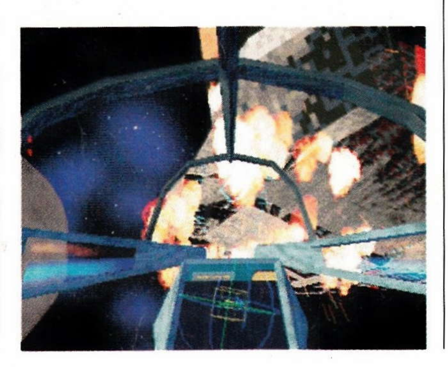
Colony Wars

Разработчик	Psygnosis
Издатель	Psygnosis
Выход	ноябрь 1997 г.
Жанр	«3D-action» + + «стрелялка»
Игрок	1
Рейтинг	★★★★

Сюжет «Колониальных Войн» здорово напоминает сериал о звездных войнах. Ученые разгадали секрет вечной молодости, но ничего хорошего из этого не получилось. Численность населения резко увеличилась, людям стали угрожать повальная нищета и голод. Пришлось создать колонии в других звездных системах...

Прошло несколько столетий. Земля стала митрополией империи, жесточайшей диктатурой сковавшей пять звездных систем. Но не всем по душе тирания. Появился непримиримый враг имперского центра – Лига свободных наций, которой удалось захватить власть в районе планеты Bennay. Окрыленная победой, Лига решает не останавливаться на достигнутом

Вы – пилот Лиги и принимаете участие в войне пяти звездных систем с межзвездными угнетателями. В вашем распоряжении находятся шесть команд, отличающихся набором используемого оружия и способом управления. В их составе – истребители, бомбардировщики, перехватчики, штурмовики и самолеты разведки.



Трехмерная битва в космосе состоит из 70 потрясающих миссий, разбитых на 18 действий. Предусмотрено 6 различных концовок. Имеется 6 тренировочных миссий. Миссии варьируются от перестрелки в космосе до освобождения узников хорошо укрепленных постов. Иногда нужно будет сопровождать грузовые корабли.

Разработчик ввел в игру несколько оригинальных световых и звуковых эффектов. Вкупе с двумя дюжинами озвученных фрагментов, вживленных в игру, это космическое действо оказывается не только впечатляющим, но и весьма правдоподобным. Стоит отметить качественно сделанную музыку.

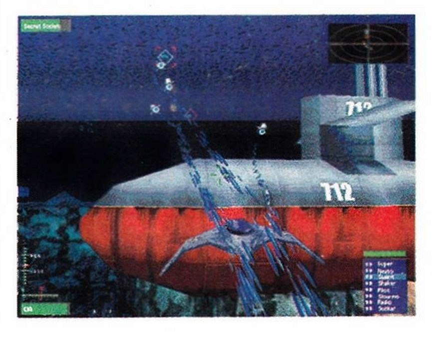
Critical Depth

Разработчик	SingleTrac
Издатель	GT Interactive
Выход	ноябрь 1997 г.
Жанр	«action»
Игрков	2
Рейтинг	★★★



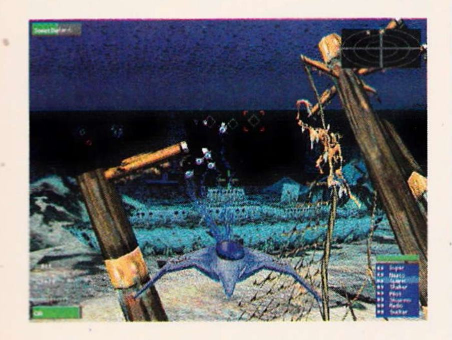
«Critical Depth» – это почти та же игра «Twisted Metal», но под водой, с субмаринами вместо автомобилей и грузовиков.

В Бермудском треугольнике обнаружены источники электромагнитной энергии таинственного происхождения. Правительства нескольких стран отпра-



вили своих агентов к месту событий. Один из них – вы.

В ходе игры нужно собрать семь источников «бермудского магнетизма» и пройти через ворота «Threshold». Игроман должен исследовать подводное пространство на одной из тринадцати подлодок.



Блуждания в подводном мире – дело небезопасное. Опустившись ниже критической отметки, вы станете уязвимы для атак противников. Однако наносимые вам повреждения вовсе не всегда серьезны, поэтому есть определенный смысл рисковать и путешествовать на большой глубине.

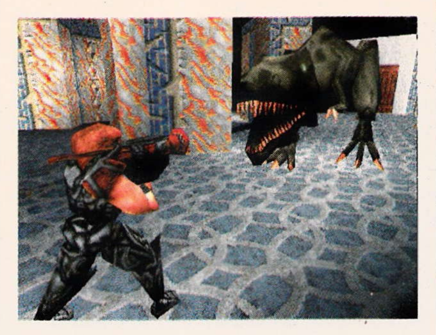


Игра предусматривает несколько режимов. Два игрока могут играть заодно, а могут противоборствовать. Сражающиеся с вами неприятели выглядят очень экзотично.

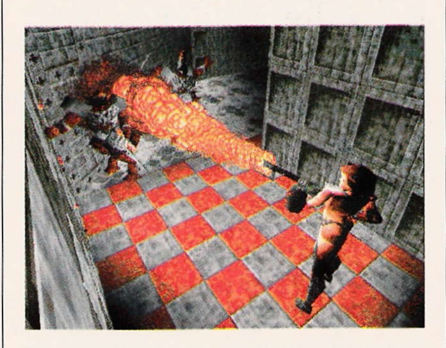
Deathtrap Dungeon

Разработчик	Eidos Interactive
Издатель	Eidos Interactive
Выход	октябрь 1997 г.
Жанр	«action»
Игрок	1
Рейтинг	★★

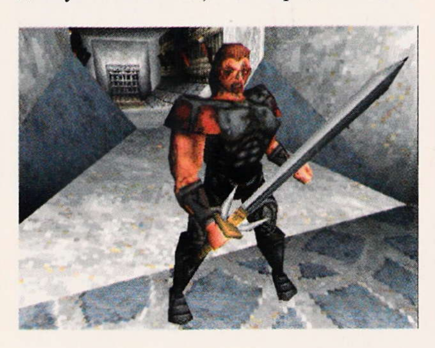
Эта приключенческая игра переносит игромана в темную пещеру, в которой



он сможет сражаться и мародерствовать, сколько его душеньке угодно.



Сюжет позаимствован из «Fighting Fantasy Books» Яна Ливингстона. Трехмерное пространство подземелья населено врагами 55 типов (от драконов до мумий и зомби). Вам придется быть



очень осторожным, чтобы в мрачных лабиринтах не угодить в ямы да не напороться на движущиеся шипы. Придется искать потайные коридоры и фальшивые полы.



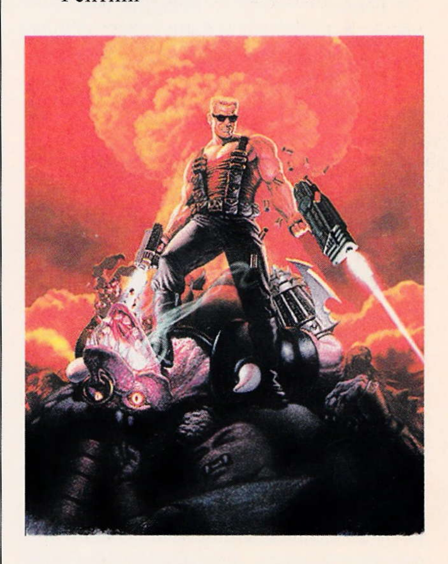
Прекрасно продуманное управление камерой позволяет хорошо ориентироваться. А



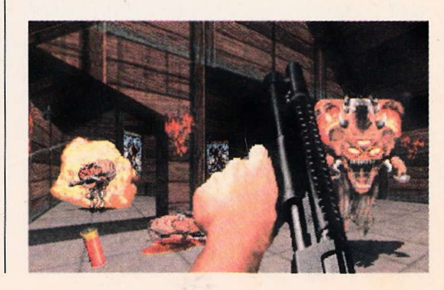
вот одновременную игру нескольких игроков разработчики не предусмотрели.

Duke Nukem 3D: Total Meltdown

Разработчик	3D Realms
Издатель	GT Interactive
Выход	январь 1998 г.
Жанр	«3D-action»
Игроков	2
Рейтинг	★★★★



«Duke Nukem» – вариация на тему бессмертного «Doom». Данная версия позволяет Дюку-бойцу ползать, плавать, прыгать, летать на ракете, смотреть вверх и вниз. Оружие и враги претерпели некоторые изменения и выглядят даже лучше, чем на PC.



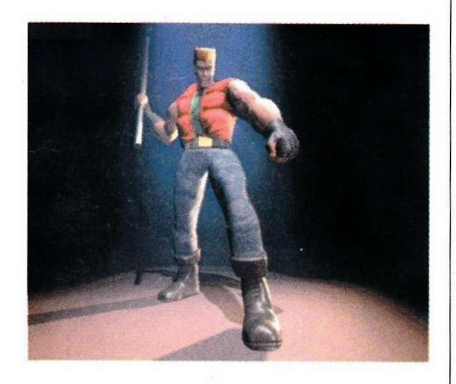


Прочесываемый Дюком «Total Meltdown» состоит из 34 уровней, в том числе 6 пародийных, которые должны напомнить вам игры «Resident Evil», «Tomb Raider» и даже «Reservoir Dogs».

Возможно использование соединительного кабеля для игры вдвоем.

Fighting Force

Разработчик	Core Design
Издатель	Eidos Interactive
Выход	декабрь 1997 г.
Жанр	«3D-action» + квест
Игроков	2
Рейтинг	**



Игру не назовешь просто «стрелялкой». Вообще, похоже, будущее – за играми, где собраны элементы всех жанров. В «Fighting Force» вам придется драться и по ходу дела исследовать уровни, поднимая всякую всячину, которая потом, быть может, пригодится. По характеру драк игра похожа на «Tekken» и «Street of Rage», а интерактивность (непрерывный диалог со средой обитания) напоминает игру «Die Hard Arcade», реализованную на платформе SEGA.

Активные действия можно вести на семи уровнях. Для драк предназначены только замкнутые пространства: офисы, магазины и подлодки. Драться можно как врукопашную, так и с использованием ножей, топоров, ружей.

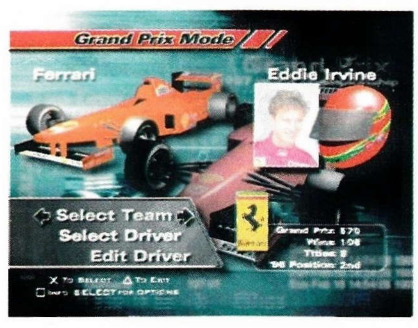
Вы сможете выбрать себе одного из четырех героев: Hawk Manson, Ben Jackson, Mace Daniels и Alana McKendrick. У каждого из них – свой «почерк» в поединках. Ожидается, что в окончательной версии игры количество приемов для каждого персонажа будет доведено до 40. Некоторые спецдвижения могут уничтожать разом три – пять противников. Играя на пару с кем-нибудь, вы сможете лучше ориентироваться в происходящем.

Ожидается сногсшибательная графика. Всё будет располагаться в трех измерениях. Вы сможете бороться одновременно аж с пятью врагами, и в очень быстром темпе. Управление приемами очень быстрое (но в случае боя с участием трех или более одинаковых персонажей игра может приобрести лихорадочный характер). Предусмотрено много световых и звуковых спецэффектов. Брызги крови ваших неудачливых оппонентов выглядят очень натурально.

Кроме обычных ударов кулаками да пинков ногами можно будет захватить врага сзади, выполнить бросок. Можно будет сражаться командой. Еще один козырь, брошенный на игровой рынок создателями игры, – наличие контратак. Проводя атаку в определенном направлении, вы сможете, нажав кнопку, выполнить разворот и отвесить удар противнику, приближающемуся сзади.

Formula-1 '97

Разработчик	Bizarre Creations
Издатель	Psygnosis
Выход	октябрь 1997 г.
Жанр	гонки
Игроков	2
Рейтинг	****



На нашем рынке скоро должна появиться новая, 1997 года, версия «Формулы-1». Нельзя сказать, что она сильно отличается от оригинала. Игра стала более реалистичной, добавлено много спец-



эффектов, изменились трассы, увеличилась степень случайности в сюжете, но некоторые недостатки, присутствовавшие в первоначальном варианте, сохранились. Качество графики у этой игры такое же, что и в «Wipeout 2097» или «V-Rally». Туннель в Монако (Monaco) по-прежнему трудно проходим из-за размытых очертаний машин и отсутствия возможности снизить скорость на крутых виражах.

Создатели игры очень мало времени уделили бета-тестированию, из-за чего в окончательном варианте сохранились некоторые досадные недостатки. К примеру, большое количество второстепенных персонажей, вдруг появляющихся и так же внезапно исчезающих, совершенно неоправданно рассеивает внимание и очень раздражает.

И все же, не отрицая многочисленных недоработок, нельзя не признать, что новая версия игры – наиболее приближенные к реальности гонки на PlayStation.

Существенно улучшено звуковое сопровождение игры. Каждый мотор гудит и фырчит по-своему. О необходимости ремонтных работ или простой дозаправки вам напомнит приятный голос диктора. Он же расскажет об ожидаемых изменениях погоды и о ходе гонок. В тренировочном режиме вы будете получать сообщение о каждом повороте трассы.

В вашем болиде можно менять все, что угодно: от ширины тормозного диска до размеров крыла. Главное – оптимизировать ваше прохождение трассы.

Хотя игра и стала намного жестче, явной грубости вам не простят. Предусмотрена тщательно проработанная система флажков, способная довести вас до полной дисквалификации. Впрочем, по неизвестным причинам за срезание трассы (по траве) и за пребывание в «запретных зонах» дисквалифицировать вас не будут.

Forsaken

Разработчик	Probe
Издатель	Eidos Interactive
Выход	январь 1998 г.
Жанр	приключения + + RPG
Рейтинг	★★



Новая игра в стиле «фэнтези» вовлекает *игромана* в изумительный мир, наполненный более чем 65.000 оттенков. «Оживленные» средствами анимации герои способны перемещаться в трехмерных катакомбах (в самом сердце



потухшего вулкана), собирать магические предметы и обругивать противников кошмарными заклинаниями. А противников достаточно: 16 монстров, драконов и привидений.



В «Forsaken» применены поистине революционные средства освещения, позволившие добиться потрясающих результатов. Когда через некоторое время вы зайдете в помещение, где уже были, вы обнаружите удивительные изменения в интерьере, цвете и интенсивности освещения.

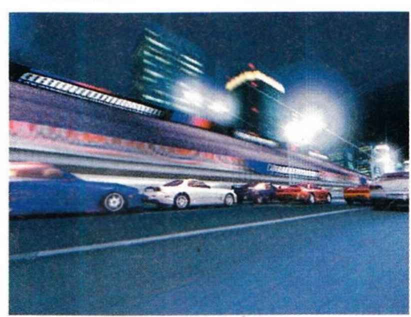


Сражения довольно реалистичны. Защитные реакции персонажей автоматизированы, а атаку придется осуществлять самому игроку.

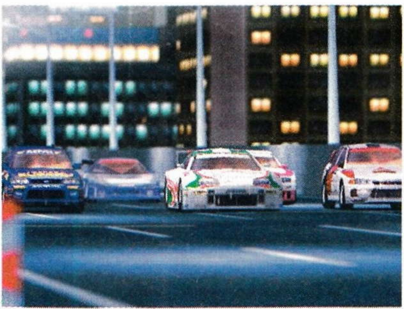
О легенде. Ваш герой, Locke, вышел из среды необыкновенных людей, коротко знакомых со сверхъестественными силами. Дом Locke был разрушен во время набега врагов, а сам он был пленен и продан в рабство. После смерти хозяина Locke освободился от пут рабства. Теперь ему предстоит найти свое место в огромном мире. Но этот мир не назовешь дружественным. Боги – и те стремятся использовать вашего героя в своих целях.

Gran Turismo

Разработчик	Sony
Издатель	Sony
Выход	ноябрь 1997 г.
Жанр	гонки
Игроков	2
Рейтинг	★★★



Игроманы скоро увидят новую гоночную игрушку с машинами 87 типов (американские и японские модели). Обещано, что автомобили будут максимально схожи с действующими моделями.



Звук работающего мотора, внешний вид автомобиля, управление им – всё воспроизведено с предельной точностью, обеспечиваемой современными средствами компьютерного дизайна. Вы можете заменять в машинах около сотни (!) деталей. Гонки пройдут на одиннадцати трассах.

Judge Dredd

Разработчик	Gremlin
Издатель	Gremlin
Выход	декабрь 1997 г.
Жанр	«3D-action»
Рейтинг	★★

На улицах Мега-Сити встречаются Joe Dredd и Bean, только что вышедший из тюрьмы, в которую превращена планета Titan. Bean решает стать судьей и возмездием для тех, кто несправедливо покарал его. Он намерен вместе с Joe (то есть с вами) сразиться против армии гермафродитов и отомстить.

В ходе игры вы пройдете 4 стадии, содержащие в общей сложности 15 уровней. В непрерывных боях вы минуете туннели и площади, будете подниматься и спускаться на эскалаторах, проникать в шахты лифтов. Словом, все прелести игр в жанре «3D-action» – к вашим услугам.

SGI-графика очень хороша, но полигоны, в которых находятся враги, к сожалению, не трехмерны, как в играх «Time Crisis» и «Virtua Cop».

Monster Rancher

Разработчик	Tecmo
Издатель	Tecmo
Выход	ноябрь 1997 г.
Жанр	поединки
Игроков	2
Рейтинг	★★

«Monster Rancher» от «Tecmo» – самая свежая игра в жанре моделирования животных. Пространство игры – это гигантское ранчо, где вы можете заниматься разведением и тренировкой боевых монстров.

Сперва игроку нужно откуда-нибудь получить монстра. Его можно купить (а впоследствии и продать), можно объединить двух монстров или же создать монстра «из ничего». Сотворение монстра – самая интригующая часть игры. Поместите в дисковод PlayStation любой игровой или даже музыкальный компакт-диск – и новый монстр готов. Можно создать до двух сотен монстров различной силы, скорости и т. п.

Играющие сами решают, для каких целей им необходим монстр и как с ним обращаться: лелеять, наказывать, кормить, заставлять работать или обучать.

Одни монстры станут заниматься домашними делами, а других загрузят тяжелой работой.

Все эти приготовления необходимы, чтобы вы смогли участвовать в турнире, происходящем несколько раз в году. Сражения разворачиваются на трехмерных аренах. Игрок может или сам управлять своим созданием, или же доверить управление компьютеру.

Монстры смогут победить во многих сражениях, научатся новым движениям. Но ничто не вечно. Достижения героев увековечат, занеся в карточку памяти (memory card), а самих ветеранов отправят в дом престарелых, стыдливо названный «домом для друзей». Там монстр окончательно одряхлеет и умрет. А вы займетесь приобретением новых, молодых и здоровых монстров.

Nightmare Creatures

Разработчик	Mindscape / Activision
Издатель	Sony
Выход	ноябрь 1997 г.
Жанр	квест
Рейтинг	★★

1834 год, время повального увлечения оккультизмом. Вместе с героями игры «Nightmare Creatures» вы оказываетесь в Лондоне, самом туманном городе мира, где увидите доки и Вестминстерское Аббатство. Если вы обожаете гулять по сточным канавам и кладбищам, а встречи с вурдалаками, оборотнями и вампирами доставляют вам ни с чем не сравнимую радость – эта игра придумана именно для вас.

С существами, населяющими упомянутые малоприятные места, предстоит сражаться героям с русскими именами – Наде и Игнатию. Их потенциальные противники – монстры, различающиеся манерами и степенью развитости интеллекта, плюс еще «боссы». Надя вооружена мечом, Игнатий наносит удар посохом. Помимо разнообразных приемов и захватов, в арсенале героев – вращающееся ружье и огненные бомбы.

В игре любовно воспроизведена кошмарная атмосфера: место действия окутывает непроницаемый туман, от порывов ветра колышутся стены, внутри готических зданий парят отдельные части «тел» привидений...

Камера расположена позади героя, которым вы действуете, и изменяет угол при появлении врагов.

Реализовано трехмерное пространство. Кареты, деревья, здания и их внутреннее устройство выглядят довольно достоверно.

Активизировать различные предметы вам удастся, нажав **L2** + **R2**. Щелчки по **L1** и **R1** позволяют сдвинуться влево или вправо.

One

Разработчик	Visual Concepts
Издатель	ASC Games
Выход	ноябрь 1997 г.
Жанр	приключения + + «стрелялка»
Рейтинг	★★★



Игрок в образе John Cain пробуждается от сна и, как водится, ничего не помнит. Придется преодолеть огромные расстояния и пройти города, полные неприятелей. Механические роботы, их мерзкие «боссы», бронированные средства передвижения, различные летательные аппараты... против вас целая армия. А вы – один (one).

Качество графики этой игры сравнимо с графикой «Tomb Raider». Великолепны текстура и световые эффекты. Подвижные изображения также отчетливы, как и покоящиеся, будь то здание «Metropolis» или букет цветов.

Игроманам – поклонникам Lara Croft из «Tomb Raider» будет интересно узнать, что и в этой игре они смогут управлять героем (John Cain) с невероятной скоростью, гибкостью, точно выполняющим атаки, кувырки, разнообразно уклоняющимся от ударов. Прыжки, подтягивания и соскальзывания получатся у него не хуже, чем у Сталлоне или Джеймса Бонда.

В игре «One» жизнеспособность вашего персонажа не зависит от того, насколько мощно его вооружение, потому что введен «счетчик ярости» (rage meter). Чем выше ваша реакция на происходящее, тем выше ваш уровень и тем большими возможностями вы владеете. Поэтому на созерцание экрана надо тратить как можно меньше времени, сражаясь с новыми и новыми врагами. Создателями игры предусмотрено одновременное присутствие на экране до десяти противников.

Ваш шанс победить – в мощном оружии наступательного действия. Таковы плазменные пушки, огнеметы и гранатометы.

На пути к победе – три уровня трудности.

Rampage: World Tour

Разработчик	GT Interactive
Издатель	GT Interactive
Выход	октябрь 1997 г.
Жанр	приключения + + поединки
Игроков	3
Рейтинг	★★★



В этом квесте «Кругосветного Тура Неистовства», в этой поэме разрушений вам предстоит одолеть огромные расстояния и посетить множество городов в разных странах: в Англии, Германии, Мексике. Играть могут от 1 до 3 игроков, каждый – за одного из трех героев: гориллу, динозавра или оборотня. Вы вступите в яростную войну с убийцами. Ломайте здания, стирайте с лица земли целые города, подбивайте самолеты, даже ешьте людей – хороши все способы заработать очки. Ваши разрушительные возможности поистине безграничны: можно рушить всё и вся. Давите, сокрушайте, пожирайте!

Вам нужно пройти 130 стандартных уровней, 14 призовых, 4 уровня «наоборот», а также много секретных уровней. Специальные призы и вкусные припасы для ваших героев – Lizzy, George и Ralph – будут поправлять их драгоценное здоровье. Персонажи обучены секретным приемам, помогающим уклониться от взрывов и безостановочного ливня пуль, которым вас поливают полиция, армия и даже отдельные «мирные» жители. Вас ожидают и многочисленные сюрпризы в виде кораблей на воздушных подушках, головок сыра и т. д., и т. п.

Resident Evil 2

Разработчик	Capcom
Издатель	Capcom
Выход	май 1998 г.
Жанр	приключения
Игрок	1
Рейтинг	★★★★★



Наверное, это самое ожидаемое продолжение в мире игр. Ждут большое количество уровней, увеличение числа одновременно появляющихся зомби, лучшую графику, еще более «ужасную» музыку. Игра получилась очень большой и будет размещена на двух дисках.

Сюжет и правила игры остались без изменений. Два месяца тому назад члены организации «STARS» разгадали тайну Racoon City. Теперь город опять в опасности. В результате химической катастрофы жители Racoon City превратились в жирных зомби, рыщущих в поисках пропитания.

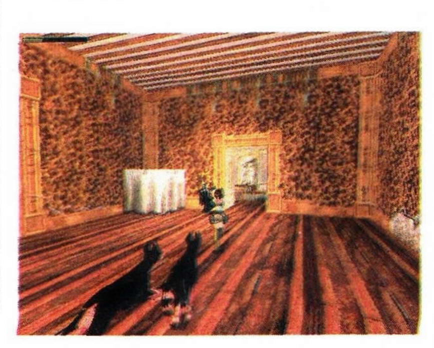
Ваши герои – офицер «STARS» Leon Walker и очаровательная Claire Walker. Леон начинает свой путь на заполненной машинами улице Racoon City. Несколько зомби уже ищут вас. Вам нужно, опередив их, попасть в оружейный магазин, ведь все ваше оружие – нож да пистолет с 15 патронами. Кругом опасности: трухлявый пень на улице города, простой солдат, полицейский офицер – все могут обернуться кошмарными зомби. Тела даже убитых мутантов продолжают некоторое время дергаться, даже пытаются подняться и перезарядить ружье, способны идти, спотыкаясь и падая. Зомби считаются «взаправду» убитыми только тогда, когда появлятся пятна крови...

Некоторые предметы членов «STARS» из первой версии игры встретятся (с соответствующими ссылками) и во второй версии. Враги теперь сильней отличаются друг от друга, а оружие стало более быстродействующим.

Теперь о звуке. Предыдущая игра сопровождалась звуками шагов, выстрелов и жалобных стонов. Теперь добавились еще и женские стоны. Музыку, сопровождающую происходящее на экране, следует отнести к разряду «тяжелой», напоминающей лязг цепей и бряцанье металлических доспехов. Качество звучания диалогов оставляет желать лучшего.

Tomb Raider 2

Разработчик	Core Design
Издатель	Eidos Interactive
Выход	ноябрь 1997 г.
Жанр	приключения
Игрок	1
Рейтинг	★★★★★

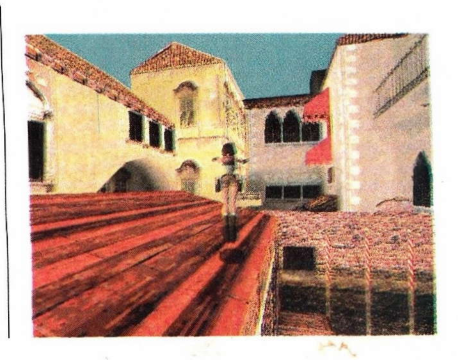


Классический «Tomb Raider» оказался обогащен новыми впечатляющими возможностями. Предусмотрено динамическое освещение. Большую роль играют, к примеру, факелы, которыми можно осветить туннель или темный колодец. Вспышки выстрелов также озаряют интерьеры пещер и дворцов. Действие теперь происходит не только в помещениях, но и на открытом воздухе. Новые движения позволят Ларе карабкаться на стены и бродить по мелководью. Вы увидите новую одежду (в том числе костюм для подводного плавания и изящный жакет с оборочками) и новое оружие (гарпун для подводной охоты и винтовку «M-16»). Появились совершенно новые враги, среди которых много человекоподобных. Улучшено графическое ядро игры, управление стало более четким.

Лара Крофт родилась в Англии 14 февраля 1967 г. и получила аристократическое воспитание. Когда самолет, на котором Лара возвращалась с лыжного курорта, разбился в Гималаях, спасшейся юной аристократке пришлось освоить искусство выживания в пустыне, вдали от цивилизации. Жизнь ее изменилась навсегда. Обнаружилось, что высший свет Британии тяготит Лару. Она начала путешествовать, исследуя мир, оказавшийся огромным, иногда жестоким и опасным, но всегда интересным. Лара рассталась с семьей и начала писать, чтобы заработать на свои путешествия.

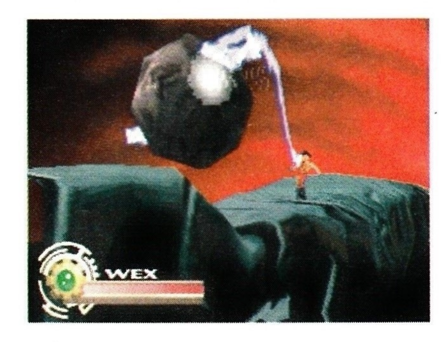
Ее, всегда действовавшую на свой страх и риск, нанял могущественный синдикат, чтобы отыскать в Греции и Египте три части мифического предмета «Scion». Однако, выполняя задание, Лара поняла, что ее используют как пешку в большой игре. Рассерженная женщина взяла дело в свои руки и сама разобралась с мистическими силами, заключенными в «Scion». Этим событиям был посвящен первый «Tomb Raider».

Теперь речь пойдет о мифическом кинжале, носителе силы дракона, спрятанном внутри Великой китайской стены. Фанатический культ «Fiama Nera» жаждет получить реликвию в свое распоряжение. Лара Крофт – другая претендентка на обладание кинжалом. Действие начинается в Китае. Ларе предстоит исследовать лабиринты Великой китайской стены и найти дверь во дворец императора. Приключения продолжатся в Италии, в Венеции, где Лара будет искать магическое оружие мертвых чародеев. Потом Ларе придется погрузиться в морские глубины и, отбиваясь от стай голодных акул, проникнуть в тайну чародея...



Wild 9s

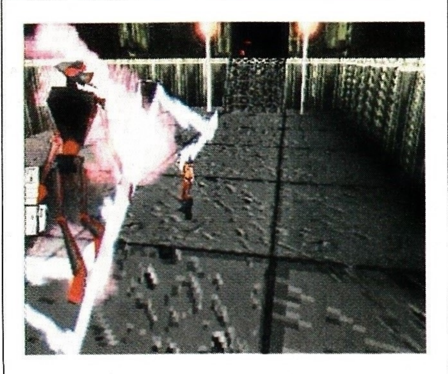
Разработчик	Shiny Entertainment
Издатель	Interplay
Выход	январь 1998 г.
Жанр	платформенные приключения
Игрок	1
Рейтинг	***



В игре «Wild 9s» фирма «Shiny» попыталась совместить платформер и «action». Вам предстоит управлять землянином Wex Majors, родителей которого убили инопланетяне. Судьба забросила его на Annapolis Cluster – сферическое образование, состоящее из тысяч планет, соединенных цилиндрами-перемычками и освещаемых шестью солнцами. Обнаружив оружие под названием «Rig» и подружившись с миниатюрным созданием по имени BiAngus, Wex и восемь его сверстников решили разобраться с обидчиками и непременно вернуться на Землю. Главный противник храбрецов – Karn, претендент на господство над Вселенной, этакое создание размером с два футбольных поля и 376-ти лет от роду, принесшее горе в миллионы семей.

Игра насчитывает не менее двадцати семи уровней. Wex должен пройти девять миров и собрать вместе восемь своих товарищей, чтобы создать элитную боевую группу, «великолепную девятку», способную встретиться лицом к лицу с Карном в финале. Каждый из уровней можно пройти многочисленными способами, и каждое принятое вами решение изменяет будущее. Это дает несчетное количество разветвлений сюжета. Wex вправе выбрать любое из доступных средств передвижения: от автомобиля до поезда.

Графика «Wild 9s» рассчитывается в реальном времени. В качестве фона используются трехмерные сцены высоко-



го разрешения. Благодаря теням и объемным атмосферным эффектам персонажи выглядят великолепно. Для управления камерой применена технология «FLOWCAM» (как и в игре «Pandemonium»), позволяющая игроку получать наилучший вид, не прерывая игру.

В «Wild 9s» любопытным образом смешиваются двух- и трехмерные сцены. При отсутствии врагов вы перемещаетесь в полностью трехмерном пространстве. Но стоит неприятелям появиться, как игра становится двухмерной, что позволяет вести огонь в любом направлении, по кругу. Несомненно, разработчиками «Wild 9s» (кстати, в проекте принимал участие создатель сериала «The Simpsons») произнесено новое слово в игровой анимации. Игра содержит более 60.000 кадров (что раз в 20 больше, чем в «Earthworm Jim»).

«Wild 9s» поддерживает двойной аналоговый джойстик фирмы Sony.

Но наибольшая удача фирмы «Shiny» в этой игре – оружие «Rig». Wex использует «Rig» для уничтожения плохих парней, а также для перемещения предметов. «Rig» может захватывать и пытать врагов, но им нужно давать передышку на восстановление, иначе они погибнут. Вообще-то способов расправиться с врагами очень много: сжечь их, просверлить или разорвать на куски. В самых интересных местах в игру включены видеовставки, например, когда Wex готовится к допросу врага.



Youngblood

Разработчик	Extreme Studios
Издатель	GT Interactive
Выход	январь 1998 г.
Жанр	RPG
Игроков	2
Рейтинг	****



Вам предстоит провести команду «Youngblood» через 12 миссий, сочетающих элементы действия и стратегической ролевой игры. Игроманам не избежать схваток в непроходимых джунглях, в знойной пустыне, на раскаленной вулканической почве. Враги-мутанты от миссии к миссии становятся все уродливее и опаснее. Вам необходимо уничтожить их прежде, чем злобный Giger и предатель Dr. Leviticus найдут «Drachma Codex», содержащий секрет власти над миром.

Эта игра – RPG. В вашем распоряжении – двенадцать героев, каждый со своими движениями и способностями. Нужно воспитать свою собственную команду, шлифуя таланты, изучая сильные и слабые стороны персонажей, развивая способности и пополняя арсенал оружия. Игрок принимает решения, определяющие дальнейший сюжет игры.

Эта игра – еще и «action». Можно играть вдвоем: или помогая друг другу, или сражаясь друг против друга. Схватки разворачиваются в реальном времени. Вам предстоит направлять своих героев поодиночке или небольшими группами на поля сражений, скрытых «туманом войны». Можно управлять отдельными героями или же позволить им сражаться самостоятельно, в соответствии с их способностями.

В игре используются большие, заранее просчитанные трехмерные изображения и уникальные голоса персонажей.

Ace Combat 2

Разработчик	Namco
Издатель	Namco
Выход	август 1997 г.
Жанр	«леталка»
Игрок	1
«Сохранение»	1 блок памяти
Рейтинг	★★★



Пожалуй, этот летный симулятор – первый воздушный бой на PlayStation, получившийся относительно неплохо. Игра «Dog Fighting» была слишком скучна и коротка, а миссии – уныли.

Большинство миссий новой игры очень просты, но их обилие создает настоящий подарок игроману: большую игру, которая обеспечит вам никак не менее 50 часов отменного азарта.

Достоинства и недостатки реальных самолетов (в т. ч. «F-4», «F-16», «F-22», «F-14» и «MIG-21») оценены по нескольким позициям. Вы начинаете игру, имея относительно слабые самолеты, но позже сумеете заработать лучшие модели. В качестве поощрения вам позволят полетать на советском аппарате «SU-35».

Особо отметим графику игры. Скорость обновления картинок на экране никогда не оказывается ниже чем 30 фреймов в секунду. Движение очень реалистично. Физика полета тщательно проработана и не противоречит законам аэродинамики.

Возможно использование контроллеров «neGcon» и «Namco Arcade Stick».









Главное меню

START – начало игры. Вам предстоит выбрать уровень сложности: «easy» (легкий), «normal» (средний) или «hard» (трудный);

LOAD – загрузка «сохраненной» ранее игры с карты памяти;

OPTION – управляющие опции:

- Key config – выбор способа управления игрой с джойстика,
- Game config – настройка игры,
- Exit – выход из меню опций.

Кнопки

■ – вызов карты;

● – стрельба ракетами;

R1 – полное включение двигателя (ускорение);

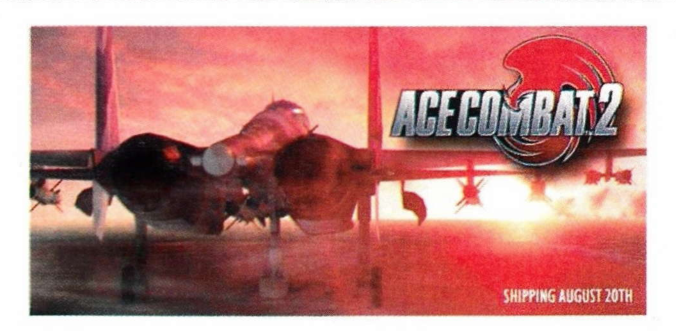
L1 – полная остановка двигателя (тормоз);

SELECT – изменение вида (из кабины или с точки позади самолёта);

START – «пауза».

Самолеты, их боезапас и максимальная скорость

A-4	–	80 ракет,	1.700 км/ч
F-4	–	64 ракеты,	2.100 км/ч
KF-C7	–	64 ракеты,	2.100 км/ч
F-16	–	64 ракеты,	2.300 км/ч
A-10	–	80 ракет,	1.300 км/ч
A-6	–	80 ракет,	1.800 км/ч
X-29	–	64 ракеты,	1.500 км/ч
F-29	–	64 ракеты,	2.300 км/ч
F-14	–	72 ракеты,	2.300 км/ч
F-117a	–	80 ракет,	1.900 км/ч
RM-01	–	64 ракеты,	2.300 км/ч
EF-2000	–	64 ракеты,	2.300 км/ч
F/A 18e	–	64 ракеты,	2.400 км/ч
YF-23a	–	64 ракеты,	2.300 км/ч
MIG-29	–	64 ракеты,	2.300 км/ч
SU-37	–	72 ракеты,	2.400 км/ч
		(лучший самолёт в игре)	



Прохождение

Пулеметная установка («machine gun») эффективна на растоянии не больше 400 м, а ракеты («mssl») – на расстоянии не больше 900 м.

Чтобы купить новейшие самолёты, постарайтесь сбить все самолёты и уничтожить все пушки врага. Для этого приберегите последнюю цель миссии на самый конец и уничтожайте всех прочих противников, зарабатывая себе репутацию. Завершайте миссию, когда больше жертв не останется.

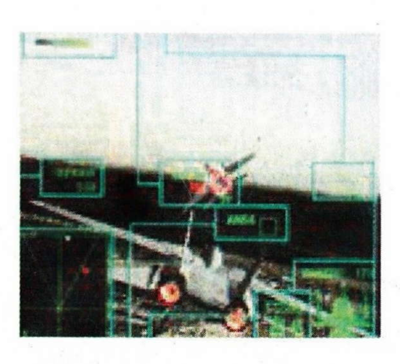
Для приобретения самолёта зайдите в арсенал («arsenal»). Опция «buy» позволяет купить самолёт, а «sell» – продать.

На карте ваши союзники отмечены синим цветом, противники – белым, а цель миссии – красным. Остановимся на первых четырнадцати миссиях.

На ***первой миссии («Gambit»)*** ваша задача – уничтожить два истребителя «B-1» и не позволить двум грузовым самолётам «B-52» покинуть контролируемую вами зону. На пути вам встретятся боевые единицы, старающиеся вас уничтожить.

В ходе ***второй миссии («Easy money»)*** вам предстоит уничтожить три грузовых самолёта «C-17» и два пассажирских самолёта «E-767». Остерегайтесь пушек («gun») и ракетниц («mssl»).

Сюжет ***третьей миссии («City on Fire»)*** таков: отбившийся от флота авианосец прибыл в порт и начал заправляться. Ваша задача – обезвредить его и уничтожить находящееся на борту вооружение («ground tgt» – пушка, «machine gun» – пулемет, «mssl launcher» – ракетная установка, «ship» – кабина лайнера). В городе вас поджидают пушки и самолёты.



Четвертая миссия может проходить по двум сценариям. В варианте ***«Tin Castle»*** нужно уничтожить охранную башню («tower»), нефтяной танкер («oil tank») и два склада («storage»). В варианте ***«Opera House»*** уничтожьте шесть нефтяных полей («oil field») и одну охранную башню. В каждой из этих миссий – по десять самолётов.

Ваша ***пятая миссия («Greased Light»)*** состоит в уничтожении одного военно-грузового самолёта «C-5» и военной базы («base»).

На ***шестой миссии («Plane Midnight»)*** уничтожьте четыре новейших самолёта «F/A 180» и два пассажирских лайнера «E-767».

Седьмая миссия также предусматривает два этапа. На этапе ***«Sledge Hammer»*** нужно уничтожить три самолёта «F/A 180», а также четыре самолёта «SF-37». В подмиссии ***«Bear Tracks»*** военная сила противника перемещается с севера на юг. Ваша задача – уничтожить всю охрану, состоящую из трёх автоматических установок («grnd»), а также охранную башню. Чтобы техника не переправилась, вы должны уничтожить четыре моста («bridge»). На вашем пути встретятся самолёты-невидимки «F-117a».



Восьмая миссия («Cuckoo's Nest»). Военные силы противника решили увеличить свою огневую мощь. Для этого они переправили по воздуху контейнеры с оружием. Ваша задача – уничтожить все одиннадцать контейнеров («container»).

Выполняя ***девятую миссию («Sword Smitn»)***, уничтожьте охрану (четыре автоматические установки).

На ***десятой миссии («Toy Box»)*** необходимо разрушить одну автоматическую установку противника.

В ходе ***одиннадцатой миссии («Sea Gull»)*** военные силы передвигаются по морю. Уничтожьте семь военных кораблей («war ship») и один авианосец («carrier»).

При выполнении ***двенадцатой миссии («One Night»)*** вы получите сообщение, что в каньоне находится подлодка («submarine»), которая привела свои ядерные ракеты в боевую готовность. Уничтожьте её. В каньоне размещены две охранные пушки.

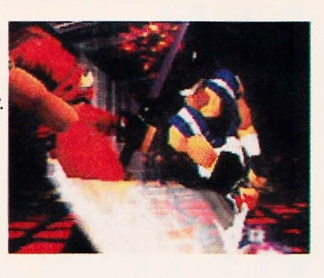
В ***тринадцатой миссии («Power Play»)*** ваши самолёты должны разгромить шесть ракетных установок, две пулемётные установки («machine gun») и четыре пушки («grnd»).

В ходе ***четырнадцатой миссии («Dark Star»)*** уничтожьте три ангара с самолётами, два сверхзвуковых самолёта «RM-01» и пять военно-грузовых самолётов «C-5».



Battle Arena Toshinden 3

Разработчик	Takara
Издатель	Playmates
Выход	июнь 1997 г.
Жанр	поединки
Игроков	2
«Сохранение»	отсутствует
Рейтинг	★★



Настоящих игроманов не могут не порадовать поединки из серии «Тошинден».

Многое зависит от героя, которого вы выберете. У каждого из них – свой арсенал оружия, свои достоинства и недостатки. Есть возможность задать соотношение сил: например, увеличить или уменьшить продолжительность жизни противника и т. п.

Можно отметить очень хорошее звуковое оформление игры.

Главное меню

1 – моно- или стереозвук;
2 – положение камеры, снимающей поединок;
3 – уровень сложности;
4 – длительность боя: 60, 90, без ограничений;
5 – число раундов в одном поединке;
6 – скорость обновления экрана: 30 или 60 фреймов в секунду.

Прохождение

Победив на сложности обычных бойцов без использования продолжения, вы сможете сразиться с «боссами». Чтобы сразиться с Шо (Sho), играйте за Вермийона (Vermillion). Чтобы к концу игры встретиться с Абелем (Abel), завершите игру на сложности «5» с Шо. Теперь сыграйте за Абеля на сложности «6» – и вы сможете сразиться с Вейлом (Veil). Если с этим бойцом пройти всю игру на сложности «7», вы доберетесь до Нару (Naru), дочери Кайина (Kayin).

Типовые движения

Управляющие кнопки указаны в расчете на то, что ваш боец стоит на ринге слева, а его противник – справа.

↑ – прыжок;
↓ – приседание;
→ – идти вперед;
← – отойти назад;
■ – резкий удар мечом (слабый);
▲ – резкий удар мечом (сильный);
X – удар ногой (слабый);
● – удар ногой (сильный);
→, → – рывок;
←, ← – задний ход;
удерживайте →, → – бег;
↑, ↖, ↗ – прыжок;
L1 / L2 – вращения.

Дополнительные движения таковы:

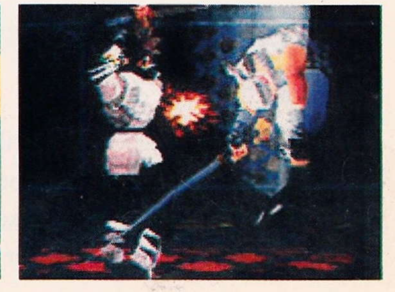
↓, ↓ – вращение;
← – вращение с продвижением вперед;
→ + L2 – быстрое вращение вперед;
L1 – вращение с продвижением вниз;
→ + L1 – быстрое вращение вниз.

Для подъема с земли кувырком вперед, лежа на земле, нажмите →. Для кувырка назад, когда ваш герой лежит на земле, нажмите ←.

В непосредственной близости:

▲ – удар мечом снизу;
● – удар ногой сверху.





Индивидуальные приемы и удары

Персонажи, которыми вы можете управлять с самого начала игры

Eiji Shinjo

Двадцатидвухлетний храбрый эмоциональный японец (63 кг / 175 см) сражается мечом, который передавался в его семье из поколения в поколение. Искусству владения мечом он был обучен своим старшим братом Шо (Sho).

↓, ↘, → + ■/▲ – Rekkuzan

→, ↓, ↘ + ■/▲ – Hishouzan

←, ↓, ↙ + ■/▲ – Mokuwari

→, ↘, ↓, ↙, ← + ▲ – Surprise Throw

→ + ■ – Elbow

→, → + ▲ – Upper Slash

↙ + ▲ – Uppercut

→, ←, → + ▲ – HyakkiMoshuuKen

Комбо:

■, X, ■

■, ■, ■, ■

■, ■, ■, ▲

■, ■, ■, ↓ + ■

■, → + ■, ■, ■, ↓ + ■

■, → + ■, ■, ■, → + ■

■, → + ■, ■, ■, → + ▲

→ + ■, ■, ■, ■

→ + ■, ■, ■, ▲

→ + ■, ■, ■, ↓ + ■

Kayin Amoh

Двадцатитрехлетний англичанин-охотник (64 кг / 178 см) – друг детства Эий. В бою он холоден, расчетлив, прекрасно владеет мечом.

↓, ↘, → + ■/▲ – Sonic Slash

→, ↓, ↘ + ■/▲ – Deadly Raise

↓, ↙, ← + X/● – Crescent Kick

↓, ↙, ← + X/● (в воздухе) – Scottish Moon

→, ↘, ↓, ↙, ← + ▲ – Surprise Throw

↘ + ▲ – Upper Slash

→, ←, → + ● – Hell's Inferno

Комбо:

■, ■

■, X, X

X, X, X, X

X, X, X, ▲

X, X, X, ●

X, X, X, ↓ + ▲

Bay Hou

↓, ↘, → + X/● – Drill Claw

→, ↘, ↓, ↙, ← + ■/▲ – Don Pa Pa

→, ↘, ↓, ↙, ← + ■/▲ (в воздухе) – Air Mystic Sphere

←, ↙, ↓, ↘ + ■/▲ – Mystic Sphere (удерживайте ←/→ для большей скорости)

↓, ↙, ← + ■/▲ – Ground Mystic Sphere

↓, ↙, ← + X/● – Pagoda Kick

←, ↙, ↓, ↘, → + ● – Wall Jump (потом атакуйте)

→ + ■ – Claw Slash

←, → + ■/▲ – Claw Attack

→, ←, → + ▲ – Mystic Sphere Assault

Комбо:

■, ●

■, ■

■, X

■, X, ↓ + X, X

■, ■, ↓ + ■, ■

■, ■, ■, ▲

■, ■, ■

■, ■, ■, → + ▲

↓ + ■, ■

↓ + X, X

Rungo Iron

Этот североамериканский гигант начал драться, когда преступники похитили его жену и дочь. Огромная дубина Железного Рунго, найденная им около собственного дома в Калифорнии, способна причинить врагу страшный урон.

↓, ↘, → + ■/▲ – Daichi no Ikari

→, ↓, ↘ + X/● – Daichi no Mezame

→, ↘, ↓, ↙, ← + ■/▲ – Batter Up

↓, ↙, ← + X/● – Thrust Kick

→, ←, → + ▲ – Daichi Hyakusai

←, → + ●

↘ + ▲

Комбо:

■, ■, ▲

■, → + ▲

↓ + ■, ■, ▲

→ + ■, ■, ↓ + ▲

X, X, X, X

↓ + X, X

Mondo

Известно о нем немного: Мондо живет в изоляции от мира. Он принадлежит знаменитому клану ниндзя, его копье – символ легендарного клана.

↓, ↘, → + ■/▲ – Shipuu Tsuki

↓, ↙, ← + ■/▲ – Shipuu Gedon Tsuki

→, ↓, ↘ + ■/▲ – Goriki Tenbu

←, ↓, ↙ + ■/▲ – Shipuu Ten Tsuki

←, ↙, ↓, ↘, → + ■/▲ – Goriki Fujin

↓, ↘, → + ■/▲ (в воздухе) – Goriki Raijin

→ + ● – Double Kick

→, ←, → + ▲ – Chouriki Daibusumetsu

←, → + ▲

Комбо:

- ■, ▲
- ■, ■, ▲
- ■, ■, ← + ▲
- ■, ■, ↓ + ▲
- ■, ■, X
- ↓ + ■, ■, X
- X, X, X
- X, → + X
- X, X, ← + X
- ●, ●

Duke B. Rambert

Дюк известен у себя во Франции отличными манерами. Он – неутомимый борец за справедливость. Отлично владеет двуручным мечом.

- ↓, ↘, → + ■/▲ – Cyclone
- →, ↓, ↘ + ■/▲ – Sword Uppercut
- ↓, ↙, ← + ■/▲ – Southern Cross
- ↓, ↘, → + ■/▲ (в воздухе) – Helm Crush
- ↓, ↘, → + X/● – Hard Rose
- ←, ↙, ↓, ↘, → + ■/▲ – Coffin
- →, ←, → + ▲ – Flaming Cyclone

Комбо: X, ■

Ellis

Элис – странствующая танцовщица, дочь Гайи. Приняв сначала решение вернуться в цирковую труппу, Элис узнает, что кто-то хочет убить ее отца, и решает защитить его, приняв участие в турнире. Превосходно владеет кинжалами.

- ↓, ↙, ← + X/● – Tornado
- →, ↓, ↘ + ■/▲ – Flaming Crescent
- ↓, ↙, ← + ■/▲ – Star Shield
- →, ↓, ↘ + X/● – Air Dance
- ↓, ↙, ← + ■/▲ (в воздухе) – Air Dive
- ↓, ↙, ← + X/● (в воздухе) – Air Crescent
- →, ↘, ↓, ↙, ← + X – Sneeze
- ↘ + ▲ – Slash Upper
- ↓ + ▲ – Ground Jab
- → + ● – Split Kick
- →, ←, → + ▲ – French Kiss

Комбо:

- ■, ■, ↓ + ▲
- ■, ■, → + ■
- ■, ■, ← + ■
- ■, ■, ▲, ▲, → + ■
- ■, ■, ▲, ▲, ▲
- ▲, ▲, ▲
- ↓ + ■, ■, ■
- ↓ + ■, → + ■
- ↓ + ■, ← + ■
- X, → + ■
- X, ← + ■
- X, X, ▲
- X, X, → + ■
- X, X, ▲, ▲
- ↓ + X, ■, ■, ■
- ↓ + X, ■, ↓ + ▲
- ↓ + X, → + ■
- ↓ + X, ■, → + ■
- ●, ↓ + ●

Sofia

Двадцатипятилетняя Софья (50 кг / 172,5 см) в прошлом была агентом советской разведки. Вооружена смертоносным хлыстом, которым владеет с младенчества. В ее руках хлыст способен развивать сверхзвуковые скорости.

- ↓, ↙, ← + ■/▲ – Thunder ring
- ↓, ↙, ← + ■/▲ (в воздухе) – Air Thunder Ring
- →, ↘, ↓, ↙, ← + ■/▲ – Aurora Revolution
- →, ↘, ↓, ↙, ← + ■/▲ (в воздухе) – Air Aurora Revolution
- ↓, ↘, → + ■/▲ – Rattle Snake
- ←, ↙, ↓, ↘, → + X/● – Love Shower
- →, ←, → + ▲ – Call Me Queen
- ↓ + ● (в прыжке)
- → + ■
- ↘ + ▲
- ↘ + ●

Комбо:

- ↓ + ▲, ▲
- ↓ + ▲, ← + ▲
- X, X, X
- X, X, ↓ + ●
- X, X, ▲
- X, X, ■
- ●, X

Tracy

Женщина-полицейский Трейси вооружена обыкновенными полицейскими дубинками, которые в ее руках становятся необыкновенно эффективным оружием.

- ←, ↓, ↙ + X/● – Jackpot
- →, ↘, ↓, ↙, ← + ■/▲ – Shoulder Ram
- ←, ↓, ↙ + ■/▲ – Rising Uppercut
- →, ↓, ↘ + X/● – Flip Kick
- ←, ↙, ↓, ↘, → + ■/▲ – Electro Shadow
- →, ↓, ↘ + ■/▲ – Spinning Uppercut
- ↓, ↙, ← + X/● (в воздухе) – Air Jackpot
- ↓, →, ↘ + ■/▲ – Ground Tazer
- →, ←, → + ▲ – Crazy Planet
- → + ●
- →, ← + ●

Комбо:

- ■, ↓ + X
- ■, ■, X
- ■, ■, ▲, ●, ●
- ■, ■, ▲, ●, ↓ + X
- ■, ■, ▲, ↓ + X
- ■, ■, ▲, ▲
- ■, ■, ▲, ← + ●
- ■, ●, ●
- ↓ + ■, ▲
- ↓ + ●, ●
- → + ●, X

Chaos

Хаос – один из высших офицерских чинов. Его характеризуют превосходные бойцовские качества и неутомимость в бою.

→, ↘, ↓, ↙, ← + ■/▲ – Zankoku Cutter
↓, ↘, → + ■/▲ – Edou Gas
↓, ↘, → + X/● – Crab Walk
←, ↙, ↓, ↘, → + X/● – Hidou Drill
↓, ↘, → + ■/▲ (в воздухе) – Sonic Pulse
→, ←, → + ▲ – Kobbamijin

Комбо:

■, ↓ + ■
■, ■, ■
■, ■, X, X
X, X
X, ↓ + X

Gaia

Предатель и убийца, Гайя приглашен на турнир для испытания. Обладает одним из самых мощных видов оружия – своим знаменитым мечом.

←, ↙, ↓, ↘, → + ■/▲ – Botan
↓, ↙, ← + ■/▲ – Ougi
→, ↓, ↘ + ■/▲ – Tsubame
←, → + ▲ – Tsuki no Wa
→, ←, → + ▲ – Gouka no Kurenai
→, ← + ▲

Комбо:

■, ■, ↓ + ■, ↓ + ▲
■, ■, → + X
■, ■, → + ▲
■, ■, → + ■
■, ■, ↓ + X
■, ■, → + ●
■, ■, ← + ●
X, X

Nagisa Iwashiro

→, ←, → + ▲ – Artillery Blitz
→ + ●
↑ + ●
→ + ▲

Комбо:

■, → + ■
■, ■, ■, ■
■, ■, ↓ + ■, ■
■, ■, ↓ + X, X, X
▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲
↓ + X, X, X

David

↓, ↙, ← + ■/▲
→, ↓, ↘ + ■/▲
←, → + ▲
→ + ■
↓ + ●
→ + ●
↑ + ●
→, ←, → + ▲

Комбо:

■, ▲, ▲, ▲
■, ●, ●, ●
■, → + ▲
■, ■
■, ■, ↓ + ■
■, ■, ↓ + ●
■, ■, ↑ + ●
■, ■, ← + ●
■, ■, ■, ■
■, ■, ■, ▲
■, ■, ●, ●, ●
●, ●, ●
X, ■
X, X, ■
X, X, X, ■
X, X, X, ●, ●, ●
→ + X, ▲, ▲, ■
→ + X, ▲, ▲, ▲
→ + X, ●
↓ + X, X, X

Shizuku Fuji

↓, ↙, ← + ■
↓, ↙, ← + ▲
→, ↓, ↘ + ■/▲
↓, ↘, → + ●
↑ + ●
→, ←, → + ▲

Комбо:

■, ■, X
■, ■, ↓ + ■
■, X, ■
■, X, ↓ + ■
■, ↓ + X, ■
■, ↓ + X, ↓ + ■
■, ■, ■, ■
■, ■, ■, ▲
■, ■, ■, X
■, ■, ↓ + ■, ■
■, ■, ↓ + ■, ▲
■, ■, ↓ + ■, ↓ + X

Персонажи, появляющиеся по мере прохождения игры

Leon

↓, ↘, → + ■/▲ – Fireball
→, ↓, ↘ + ■/▲ – Rising Slash
←, ↓, ↙ + ■/▲ – Overhead Slash
→, ↘, ↓, ↙, ← + ▲ – Surprise Throw
→ + ■ – Elbow
→, → + ▲ – Upper slash
↙ + ▲ – Uppercut
→, ←, → + ▲ – Charging Sword Pummel

Комбо:

■, ■, ▲, ▲, ▲
■, → + ■, ▲, ▲, ▲
■, X, ■

Ten Count

↓, ↘, → + ■/▲ – Knife Edge
↓, ↘, → + ■/▲ (в воздухе) – Air Knife
→, ↓, ↘ + ■/▲ – Deadly Raise
↓, ↙, ← + X/● – Crescent Kick
↓, ↙, ← + X/● (в воздухе) – Air Crescent

↓, ↘, → + X/● (в воздухе) – Ryuuseikyaku

↘ + ▲ – Upper Slash

бег, ← + ● – Shoulder Rush

↓ + ● – Flip Kick

→, ↘, ↓, ↙, ←, ↙, ←, →, ← + ● – Knife Assault

→, ←, → + ● – Hell's Inferno

Комбо: ■, ■

■, X, X   X, X, X, X

X, X, X, ▲   X, X, X, ●

Cuiling

↓, ↘, → + ■/▲ – Don Pa Pa

→, ↘, ↓, ↙, ← + ■/▲ – Upward Don Pa Pa

→, ↘, ↓, ↙, ← + ■/▲ (в воздухе) – Air Don Pa Pa

←, ↙, ↓, ↘ + ■/▲ – Don Do Ko Shou (для ускорения нажимайте ←/→)

↓, ↙, ← + ■/▲ – Claw Spin

↓, ↙, ← + X/● – Pagoda Kick

↘ + ▲ – Claw Slide

→, ←, → + ▲ – Mystic Sphere Assault

↙ + ▲

Комбо: ■, ■, ■, ■

■, ■, ▲   ↓ + ■, ●

X, X, X   ■, ■, ↓ + ●

Adam

→, ↘, ↓, ↙, ← + ■/▲

↓, ↘, → + ■/▲   →, ↓, ↘ + ■/▲

←, → + ▲   →, → + ■/▲

↘ + ▲   →, ←, → + ▲

Комбо: X, X, X   ↓ + X, X, X

Toujin

↓, ↘, → + ■/▲ – Shipuu Tsuki

↓, ↙, ← + ■/▲ – Shipuu Gedan Tsuki

→, ↓, ↘ + ■/▲ – Goriki Tenbu

←, ↓, ↙ + ■/▲ – Shipuu Ten Tsuki

←, ↙, ↓, ↘, → + ■/▲ – Kamikaze Toujin

↓, ↘, → + X/● – Fire Blast

↓, ↘, → + X/● (в воздухе) – Air Blast

↓ + ▲

Комбо:

■, ■, ■   ■, ■, X   ●, ●

Balga

↓, ↘, → + ■/▲ – Genocide Crusher

↓, ↘, → + ■/▲ (в воздухе)

↓, ↙, ← + ■/▲   →, ↓, ↘ + ■/▲

←, → + ■/▲   ↓ + ▲

↘ + ▲   →, ←, → + ▲

Комбо:

↓ + ■, ▲

↓ + ■, ■, ■   ↓ + ■, ■, ■, ▲

■, ■, ■   ■, ■, ↓ + ■

■, ▲   ■, → + ■

Atahua

→, ↓, ↘ + ■/▲

→, ↓, ↘ + X/●   ←, → + ▲

↓ + ▲   → + ●

Комбо:

■, X, X

■, ■, → + ■   ■, ■, ← + ■

■, ■, ▲, ▲, → + ■   ▲, ▲, ▲

↓ + ■, ■, ■   ↓ + ■, → + ■

↓ + ■, ← + ■   X, → + ■

X, ← + ■   X, X, ▲

X, X, → + ■   X, X, ▲, ▲

↓ + X, ■, ■, ■   ↓ + X, ■, → + ■

●, ↓ + ●   ■, ■, ↓ + ▲

Zola

→, ↘, ↓, ←, ↙, ←, →, ← + ▲ – Salamander

↓, ↙, ← + ■/▲   →, ↘, ↓, ↙, ← + ■/▲

↓, ↘, → + ■/▲   →, ↓, ↘ + ■/▲

↓ + ● (в прыжке)   ←, → + ▲

→ + ■   ↘ + ▲

→ + ●   ← + ●

↙ + ●   ↘ + ●

Комбо: X, X, X

↓ + ▲, ▲   ↓ + ▲, ← + ▲

●, X   ■, ■

X, X, ▲   X, X, ■

Rachael

←, ↓, ↙ + X/● – Sky Crush

→, ↓, ↘ + X/● – Flip Kick

→, ↘, ↓, ↙, ← + ■/▲   ←, ↓, ↙ + ■/▲

←, ↙, ↓, ↘, → + ■/▲   →, ↓, ↘ + ■/▲

↓, →, ↘ + ■/▲   → + ●

→, ← + ●   ↓ + ●

Комбо:

■, ■, X   ■, ↓ + X

■, ■, X   → + ●, X

●, X   ■, ▲, ▲

●, ●   ■, ▲, ▲, ●, ●

Schultz

→, ↘, ↓, ↙, ← + ■/▲   ↓, ↘, → + ■/▲

↓, ↘, → + X/●   ↓, ↘, → + ■/▲ (в воздухе)

↓ + ▲   → + ●

↓ + ●   →, ←, → + ▲

Комбо:

■, ↓ + ■
X, X
■, ■, ■
■, ■, ■, ■
■, ■, ▲
▲, ■

Tau

↓, ↙, ← + X/● – Eagle spin
↓, ↙, ← + X/● (в воздухе)
←, ↙, ↓, ↘, → + ■/▲
→, ↓, ↘ + ■/▲
←, → + ▲
→, ←, → + ▲
↓ + ●
↓ + X
→ + ●
→ + X

Комбо:

■, ■, ↓ + ■, ↓ + ▲
■, ■, → + X
■, ■, → + ▲
■, ■, → + ■
■, ■, ↓ + X
■, ■, → + ●
X, X

Vermillion

Вермийон – очень мощный боец, способный, кроме того, метко стрелять. Одним своим одеянием он наводит на мысли о смерти. Известно о нем нам немного.

←, ↙, ↓, ↘, → + ■/▲
→, ←, → + ▲

Комбо нет.

Judgement

↓, ↙, ← + ■/▲
→, → + ▲
→, ←, → + ▲

Комбо:

↓ + X, X, X
■, ▲, ▲, ▲
■, → + ▲
■, ■
■, ■, ↓ + ■
■, ■, ↓ + ●
■, ■, ↑ + ●
■, ■, ← + ●
■, ■, ■, ■
■, ■, ■, ▲
■, ■, ●, ●, ●
●, ●, ●
X, ■
X, X, ■
X, X, X, ■
X, X, X, ●, ●, ●
→ + X, ●

Miss Til

↓, ↙, ← + ■
↓, ↙, ← + ▲
→, ↓, ↘ + ■/▲
↓, ↘, → + ●
↑ + ●
→, ←, → + ▲

Комбо:

■, ■, X
■, ■, ↓ + ■
■, X, ■
■, ↓ + X, ■
■, ■, ■, ■
■, ■, ■, ▲
■, ■, ■, X

Abel

↓, ↘, → + ■/▲ – Hadoken
↓, ↙, ← + X/● – Hurricane Kick
→, ↓, ↘ + ■/▲ – Shoulder Ram
→ + X/● – Forward Kick
↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ■/▲ – Shinkuu Hadoken
→, ←, → + ▲ – Invisible Pummel

Комбо:

■, ■, ▲, ▲
■, ■, ▲, ↓ + ▲
X, X, X
X, X, ●, ●
●, ●, ●
↓ + X, X, X, X
■, ▲, ▲, ■, ■
X, ●, ▲
X, ▲, ●
↓ + X, ●, ▲
■, ▲, ●
■, ▲, X, X, X, X, ▲

Sho

Шо – старший брат Эий. Как и младший братец, Шо способен вытворять мечом всяческие фокусы. Его стиль – лучшее из атак и приемов Эий и Кайина.

↓, ↘, → + ■/▲ – Rekkuzan
→, ↓, ↘ + ■ – Hishouzan
→, ↓, ↘ + ▲ – Invisible Hishouzan (потом нажмите ▲, чтобы атаковать)
↓, ↙, ← + ■/▲ – Forward Hishouzan
←, ↓, ↙ + ■/▲ – Mokuwari
↓, ↙, ← + X/● – Leg Crush
↓, ↘, → + X/● (в воздухе) – Hell Kick
↓, ↘, → + X/● – Flying Thrust Kick
↓, ↙, ← + X/● (в воздухе) – Scottish Moon
→, ↘, ↓, ↙, ← + ▲ – Surprise Throw
→, ↓, ↘, →, ↓, ↘ + ▲ – Double Rekkuzan

Комбо:

X, X, X, X
X, X, X, ●
■, ■, ■, ■
■, ■, ■, ▲
■, ■, ■, ↓ + ■
■, X, ■

Veil

↓, ↘, → + ■/▲ – Hadoken
↓, ↘, → + ■/▲ (в воздухе) – Air Hadoken
↓, ↙, ← + X/● – Hurricane Kick
→, ↓, ↘ + ■/▲ – Shoulder Ram
→, ↘, ↓, ↙, ← + ▲ – Shoryuu Reppa
←, ↙, ↓, ↘, → + X/● – Flaming Drop Kick
←, ↓, ↙ + X/● – Ashura Warp
→ + X/● – Forward Kick
→, ←, → + ▲ – Charging Death Strike

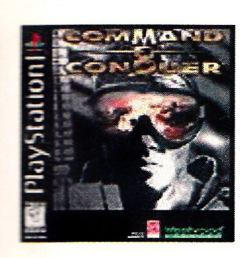
Комбо:

■, ▲, X, X, X, X, ▲
■, ■, ▲, ▲
X, X, ●, ●
●, ●, ●
↓ + X, X, X
■, ▲, ▲, ■, ■
■, ▲, ▲, ■, X, ●, ●
X, ●, ▲
X, ▲, ●
↓, X, ●, ▲
■, ▲, ●

Управление камерой

На экране «KEY CONFIG» поместите курсор на ←/→ и нажмите **L1** + **L2** + **R1** + **R2** – теперь вы сможете управлять камерой.

Command & Conquer



Разработчик	Westwood Studios
Издатель	Virgin Interactive
Выход	март 1997 г.
Жанр	стратегия в реальном времени
Игрок	1
«Сохранение»	по паролям
Рейтинг	★★★★

Действие игры разворачивается в будущем. К Земле приближается метеорит, состоящий из тибериума, способного вытягивать из недр драгметаллы. Очень кстати: ведь борьба за ресурсы давно стала краеугольным камнем внешней и внутренней политики.

Кому достанутся бесценные осколки тибериума – тот будет править на Земле. В сражение вступили две непримиримые стороны – Братство Скорпиона (NOD) и Инициатива Глобальной Защиты (GDI).

Для того чтобы выиграть, вовсе не обязательно проходить все миссии. Более того, в зависимости от успеха в предыдущей миссии изменяется сложность последующих заданий.

Все 60 миссий (включая 20 дополнительных) связаны в единый сюжет кинематографическими вставками.

Искусственный интеллект не только грамотно управляет силами противника, но и помогает вам, принимая на себя выполнение рутинных действий.

Главное меню

Special operations – количество предлагаемых вам спецмиссий;

New game – игра с самого начала;

Enter password – ввод пароля определенной миссии;

Game options – опции игры:

- controller configure – переназначение кнопок,
- effects volume – регулировка громкости звуковых эффектов игры,
- music volume – регулировка громкости музыкального сопровождения,
- track loop – режим повторения мелодий,
- cursor speed – регулировка скорости перемещения курсора по экрану,
- help text – наличие на экране пояснений, на что указывает курсор;

Exit – выход из меню.

Кнопки

▲ – меню построек;

● – отмена команды;

■ – охватить несколько юнитов;

X – команда (идти, стрелять, брать, собирать урожай или что-то использовать).



Опции в игре

game controlls – регулировка скорости курсора (первая строка);
– наличие на экране пояснительного текста (вторая строка);

sound controlls – регулировка звуковых эффектов;
– регулировка музыки;
– установка проигрывания определенного музыкального трека (от № 1 до № 11);
– установка режима повторения мелодий;

mission briefing – просмотр цели миссии;

restate password – просмотр пароля текущей миссии;

restart mission – запуск миссии с начала;

abort mission – выход в главное меню, завершение миссии;

return mission – возврат к выполнению миссии.



Миссии для GDI



На ***первом этапе*** нужно уничтожить всех врагов, используя живую силу и военную лодку, которая подвозит войска и технику.

На ***втором этапе*** (пароль – b9dtx02d0) необходимо ликвидировать определенное количество вражеских юнитов и, дождавшись конструкторского бюро, основать базу. Строить только жизненно важные конструкции и использовать все имеющиеся средства для строительства пехоты. Используйте всю живую силу для уничтожения базы противника.

На ***третьем этапе*** (25u1e2l4d) постройте только жизненно необходимые конструкции и приобретите солдат для уничтожения всех противовоздушных установок – «same sites».

На ***четвертом этапе*** (ked688dgu) нужно нейтрализовать все вражеские части NOD.

Цель ***пятого этапа*** (oxl3nynno) – найти свою базу, которой потребуется капитальный ремонт. Потом при помощи air strik'а ликвидируйте базу противника.



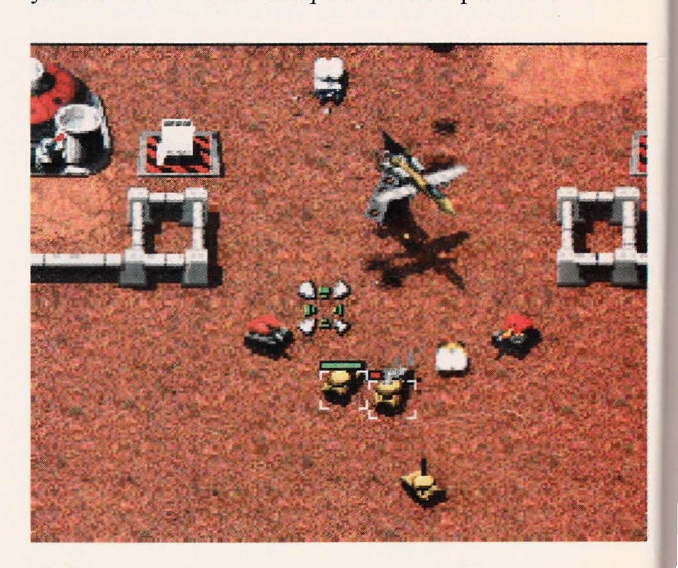
На ***шестой миссии*** (du5r21dg7) в вашем распоряжении – лишь спецназовец. Рационально используйте его возможности, взрывайте противовоздушные установки и, добравшись до базы противника, уничтожьте коммуникационный центр – радар.

Ваша задача на ***седьмом этапе*** (ox3cs3d4g) – не позволять развиваться базе противника, а потом уничтожить ее.

На осуществление ***восьмой миссии*** (9qgzlzdf8) вам выделено очень ограниченное количество техники и живой силы. Рационально используйте их, чтобы нейтрализовать все боевые части противника.

На ***девятом уровне*** (iu75tqk8h) уничтожьте боевые пушки противника, расположенные по берегам. Тогда ваши корабли смогут свободно ходить по реке и атаковать противника с воды.

На ***десятом этапе*** (oygnymyyn), используя сухопутные войска и новую для вас технику – самолет «orca», уничтожьте все части противника в регионе.



На ***одиннадцатой миссии*** (cr5eqme0s) вы должны быстро разбить базу и обеспечить ее всем необходимым для существования, включая оборону и возможность строительства техники.

В ходе ***двенадцатой миссии*** (3nul6ofqi) вы должны сделать все необходимое, чтобы доктор Мёбиус остался жив, уничтожить все противовоздушные установки и посадить доктора в прилетевший вертолет.

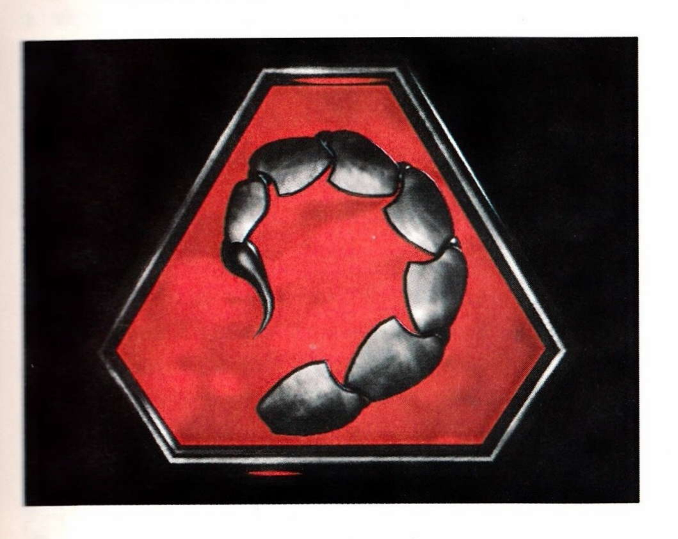
На ***тринадцатом этапе*** (4n8an1a0h) у вас появится новое оружие – лазерный луч «ion canon». Используйте его для уничтожения вражеской биологической лаборатории. Для этого придется ликвидировать вспомогательную и главную базы противника.

На ***четырнадцатой миссии*** (3nwd3mqft) нужно, используя ограниченное количество техники, уничто-

жить разбросанные на местности части противника до их объединения.

В *последней (пятнадцатой) миссии* (457ed7g0u) надо действовать очень быстро. Вас будет атаковать вражеская техника всех видов. Оперативно создайте надежную оборону для вашей базы. Необходимо уничтожить всю вражескую базу, включая «temple of nod» – главный стратегический объект, содержащий ядерную бомбу, которая будет применена, когда вы атакуете базу или сам «temple».

Миссии NOD



Первая миссия состоит в уничтожении «nacomba». Ищите в левом верхнем углу.

На *втором этапе* (c99faxkw8) нужно построить конструкции для жизнеобеспечения вашей базы, найти базу противника и уничтожить ее.

Задача *третьей миссии* (kdt7oxz7w) – найти и уничтожить базу противника и захватить здание с тремя куполами.

На *четвертом этапе* игры (c9jm6rh3x) нужно освободить деревню, занятую силами GDI, и уничтожить противника.

На *пятой миссии* (w15dasrs8) обезопасьте свою базу от авианалетов противника (используйте для этого самолеты «A-10»), постройте противовоздушные установки и уничтожьте вражескую базу.

На *шестой миссии* (y47zw9e0l) войска противника транспортируют ядерный детонатор – средство оказания давления на политиков. Необходимо найти и обезвредить базу противника и взять детонатор (синий сундучок).

На *седьмом этапе* (c9r67c70w), используя ограниченное количество техники, нужно провести операцию по захвату базы противника и уничтожению деревни, находящейся в самом верху. Чтобы осуществить эту миссию, вам нужен вертолет, который размещен на территории врага (его тоже нужно захватить).

На *восьмом уровне* (ox3csxke5), используя ограниченное количество боевых единиц, необходимо уничтожить всех врагов, затем встретить вертолет, перелететь на соседний берег и обновить пришедшую в упадок базу. Выстроив достаточное количество боевых единиц, уничтожьте базу противника.

В ходе осуществления *девятой миссии* (56he53heh) в вашем распоряжении – только спецназовец. Найдите свою базу и, рационально используя ресурсы, уничтожьте базу противника.

Десятый уровень (ynf75tzko). В центре GDI разрабатывается новое сверхмощное оружие. Отыщите ведущего специалиста и при помощи снайпера уничтожьте его.

На *одиннадцатой миссии* (gtj26z12a) войска противника захватили один из ваших коммуникационных центров, в результате чего утрачены важные «ноу-хау». Необходимо отвоевать этот центр и вернуть потерянную информацию.

На *двенадцатой миссии* (cr0tdbc71) умам GDI удалось вычислить код доступа к компьютеру орбитальной станции. Захватите его (компьютер), но ни в коем случае не пытайтесь уничтожить.

На *тринадцатой миссии* (mfyfv9dwx) разверните базу и развивайтесь, пока не сумеете возвести конструкцию «TEMPLE OF NOD». Вам поручено всеми силами охранять этот дворец от врагов. Пока вы живы, инициатива должна оставаться за вами.

Секретные пароли

COVERTOPS – появление новой опции, позволяющей сыграть десять новых миссий для GDI и десять новых миссий для NOD;

GODZILLA – при обращении к юнитам с какой-нибудь командой те будут откликаться по-японски.

Коды для GDI

Вводите коды во время игры, когда на экране имеется опция строений. Квадрат, перемещающийся в этих опциях, должен находиться в самом верху.

➔, ↓, ←, ←, ↓, ➔, ➔, ↓, ←, X, ■, ●
– экстренный вызов бомбардировщиков;

➔, ↓, ←, ←, ↓, ➔, ➔, ↓, ←, X, ■, ▲
– ионный луч со спутника GDI.

Excalibur 2555 AD

Разработчик	Tempest
Издатель	Sir Tech Software, Inc.
Выход	октябрь 1997 г.
Жанр	приключения + «3D-action»
Игрок	1
«Сохранение»	по паролям
Рейтинг	★★★★

По сюжету этой «бродилки» какие-то мрачные личности из будущего (2555 год) изобрели машину времени и решили, что им не помешает волшебный меч короля Артура – «excalibur». За этим раритетом и отправилась в Камелот (Camelot) пара серьёзных парней с бластерами, противопоставить которым в те далекие времена, естественно, было нечего. Перестреляв охрану и забрав меч, они собрались было улететь восвояси, но волшебник Мерлин мощным заклинанием отправил им вдогонку, в будущее, свою племянницу Beth – воительницу тех незапамятных времён. Beth, совсем еще ребенку, пришлось бы в будущем несладко, но играть за неё предстоит вам, и вы ей поможете!

Адвентюра живо напомнит игроманам «Tomb Raider»: и прекрасной пространственной графикой, и впечатляющими текстурами. Блуждая по темным коридорам, озаренным неверным светом факелов, вам придется обследовать более шестисот различных мест и познакомиться с шестью десятками персонажей. Со всеми ними вам предстоит вступить в долгую беседу. Beth (и вы вместе с ней) подвергнется физическим и духовным испытаниям. Врагов можно убивать посредством заклинаний, наводя на них чары, и уничтожать, применяя оружие или вступая в рукопашный бой. Вы вооружены широким мечом и лазерным орудием.



На некоторых уровнях вам предстоит задать работу своим мозгам: головоломные картинки («puzzles») не так-то легко собрать.

Меню

В первом меню вы можете выбрать один из четырёх языков – на нем будут разговаривать персонажи и выводиться все надписи.

Во втором меню вы можете:

New game	–	начать игру с начала;
Password	–	ввести пароль и начать игру с определённого этапа;
Options	–	изменить параметры игры.

Кнопки

L1 – приближение и удаление камеры;

L2 – смена положения камеры;

START – «пауза». Если во время «паузы» выбрать верхнюю графу и нажать **X** или **START**, вы возвратитесь в игру, а выбрав нижнюю графу – выйдете с этапа;

SELECT – вызов экрана карты. Этот экран состоит из четырех частей. В верхней левой части указаны предметы, которыми игрок располагает в данный момент. Нажав ●, можно выделить для использования предмет, на котором установлен курсор. Нажав **X**, вы перенесёте предмет в левое нижнее окно, где из двух предметов повторным нажатием **X** можно синтезировать магию. При помощи ● вы уберёте предмет из окна синтеза.

Если же нажать ■, вы окажетесь в правом верхнем окне с картой этапа (показаны только те комнаты, где побывал игрок). Синим отмечены пустые комнаты, а розовым – те, где на полу лежат предметы. Ярко-красные точки и чёрточки – это закрытые двери, зелёные – открытые. Бледно-красными точками отмечены существа, с которыми можно говорить. Враги на карте не показаны. Ис-

пользуя курсор, можно двигать карту, а с помощью **R1** и **R2** – изменять её масштаб.

В правой нижней части экрана указано, какие предметы надо объединять (после прочтения документа-разъяснения). Некоторые варианты объединения не указываются, так что будьте внимательны;

R1/R2 – выбор обычной или боевой стойки.

В обычной стойке

X – взятие предметов, общение с персонажами,

● – использование (и передача) предметов,

■ – бег в направлении, задаваемом нажатием на **D-pad**'е.

В боевой стойке

X – блок,

● – удар справа (наиболее быстрый, но слабый),

■ – удар слева (посильнее, но медленнее),

▲ – удар сверху (самый сильный, но самый медленный).



Если кнопку подержать какое-то время, а затем отпустить, сила удара заметно увеличится. Учитывайте только: если держать слишком долго, то удар будет выполнен сам собой.

Прохождение

Куриная нога восполняет около 30 % энергии, а зелёное яблоко – лишь 15 %. Серый железный ключ и бронзовый ключ с тремя стержнями открывают двери. Различные листки бумаги содержат информацию о цели этапа и о способах «изготовления» магии.

В одном из коридоров ***первого этапа*** вы увидите дверь с нарисованной на ней мордой крысы. Там обитает бессмертный монстр, который к тому же неплохо дерётся. Поскольку ничего важного он не охраняет, лучше не суйтесь к нему.

Если в комнате ***второго этапа***, где находится очередной противник, есть орудия, стреляющие огнём, то эту комнату можно просто пробежать насквозь. Бросившийся за вами противник наверняка будет расстрелян. Надгробные плиты, в изобилии торчащие из стен, можно разрубать мечом. Иногда за ними спрятаны полезные вещи.

На ***третьем этапе*** обращайте внимание на стены. В них частенько находятся кнопки, открывающие какие-нибудь двери. Учтите, что, как правило, двери открываются лишь на время.

В самом конце этапа обитает мужик с пистолетом. Он бессмертен, но если взорвать у него под носом динамит, он рассвирепеет и стронется с места. И тогда, если вы согласны подождать, можно будет без труда забрать ключ «omega key».

Чтобы открыть одну из закрытых дверей ***четвертого этапа***, вам придётся перебить всех мужиков с дубинками на открытой части этапа.

На ***пятом этапе*** не пытайтесь нападать на роботов: для меча они неуязвимы. Но в компьютерной комнате есть большая кнопка с изображённым на ней крестом. Если, отдав программисту то, что он просит, нажать на эту кнопку, то все роботы отключатся.

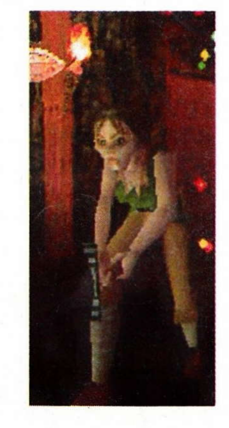
Возле одной из закрытых дверей ***восьмого этапа*** вы увидите на стене три плиты, помеченные синим, красным и зеленым. Сначала нажимайте на красную плиту, потом – на зелёную и затем – на синюю.

На ***девятом этапе*** в самой первой комнате находятся четыре рычага. Если опустить первый, третий и четвёртый рычаги (считая слева направо), то дверь откроется.

Когда на ***тринадцатом этапе*** увидите мужика за оградой, стреляющего в вас, подойдите к ограде и отражайте его выстрелы мечом. Отлетая, огненные шары будут попадать в него, отнимая энергию. Когда ваш противник умрёт, откроется дверь, и вы сможете продолжить странствия.

Пароли этапов игры

2 – ▲, ■, X, ●, ●, ▲
3 – ●, ■, X, ●, ●, ▲
4 – ■, X, ▲, ▲, X, ●
5 – ●, X, ●, ▲, ■, X
6 – X, ●, ▲, ■, ●, ●
7 – ■, ■, ●, ●, X, ▲
8 – ●, X, ■, ▲, ▲, ■
9 – ▲, X, ▲, ●, ■, ▲
10 – ▲, ●, ●, ■, ▲, X
11 – X, ■, ■, X, ▲, ■
12 – ●, ▲, X, ●, ■, ●
13 – ■, ▲, ●, X, X, X

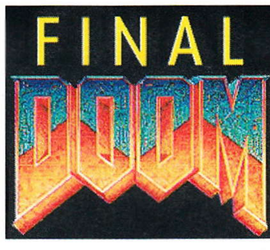


Коды (вводятся в «паузе» – начав играть, нажмите START)

▲, ▲, ▲, ■, ■, ■, ■, ■, START – полное здоровье;
▲, ▲, ■, ■, ●, ●, ■, ■, START – усиленный удар;
■, ●, ■, ▲, ●, ▲, ▲, ▲, START – пропуск этапа.

Final Doom

Разработчик	ID Software
Издатель	Williams Entertainment Inc.
Выход	сентябрь 1996 г.
Жанр	«3D-action» от первого лица
Игроков	2
«Сохранение»	по паролям
Рейтинг	★★★



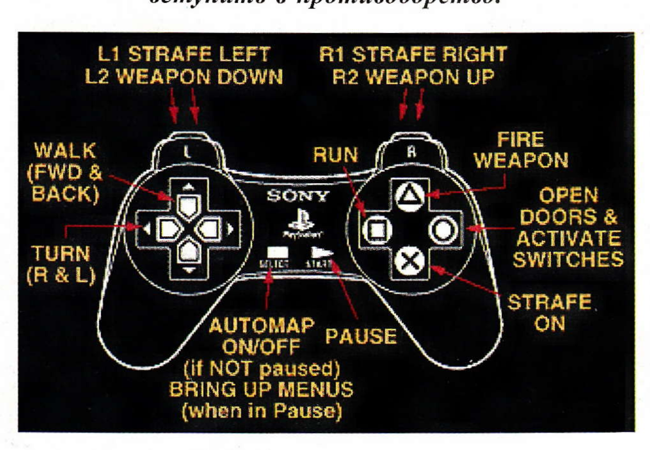
И на PlayStation пришел «Финальный DOOM» – история о человеке, сумевшем вернуться оттуда, откуда не возвращался никто и никогда.

Изображения на заднем плане перемещаются со скоростью, невиданной для прежних «стрелялок». И фон стал гораздо разнообразнее. Пробив потолок, вы увидите не только дыру, но и небеса, причем в разных случаях – разные. Однако враги даны в крайне низком разрешении. Прибавьте сюда погрешности анимации – и наслаждайтесь зрелищем тварей, каждая из которых движется как два отдельных фрагмента.

Но качество звука неоспоримо. Грохот взрывающихся ракет очень реалистичен, а раскаты голосов демонов способны напугать кого угодно (особенно, когда вы не только слышите вопли, но и лицезреете производящих их монстров).

Управление с контроллера PlayStation достаточно удобно. Как только вы освоите приставные шаги в бок, можете смело лезть в самое сердце ада.

Всего же вам придется спуститься на 30 уровней. Любителям играть вдвоем «Final Doom» предоставляет возможность вступить в противоборство.



Пароли этапов игры

Пароли вводятся в пункте меню «Option», в подпункте «Password»:

8Z6MXLJ497 – VIRGIL
T0C7BJHLQS – CANYON
083HW68Z12 – COMBINE
MYG9JPKFMP – CATWALK
DPSZQC5KFC – FISTULA
5F1SL36W64 – GERYON
!VGFPSKY46 – MINOS
3KFTQJ9497 – NESSUS
RY2V4NNNNL – SUBSPACE
25SMBYY4YW – SUBTERRA
SY2V4NNMNL – VESPERAS
KP!XVXDFDB – SYSTEM CONTROL
7BGMPM4Y46 – HUMAN BARBEQUE
GKY375LLSQ – WORMHOLE
S84VLVGDGJ – CRATER
02FGQ X9387 – NUKAGE PROCESSING
12FG1N9597 – PROCESSING AREA
CVZY5MTFMP – LUNAR MINING PROJECT
LL76XCC2DF – QUARRY
CW076LLMPN – BALLISTY X
DHW19VQRTS – HECK
ZFKP257V53 – CONGO

Коды

Нажав во время игры «паузу», набирайте:

↓, L2, ■, R1, →, L1, ←, ● – бессмертие;

▲, ▲, L2, R2, L2, R2, R1, ● – обнаружение врагов на карте;

▲, ▲, L2, R2, L2, R2, R1, ■ – открытие всей карты;

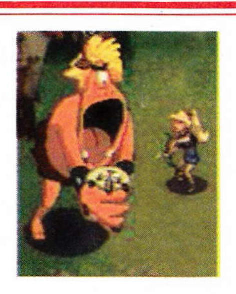
X, ▲, L1, ↑, ↓, R2, ←, ← – получение всех ключей и полного вооружения;

L1, R2, L2, R1, →, ▲, X, →, (X) – возможность видеть в темноте;

→, ←, R2, R1, ▲, L1, ●, X – этот код несомненно срабатывает, но его эффект редакции обнаружить не удалось. Неужели это переход на следующий уровень?!

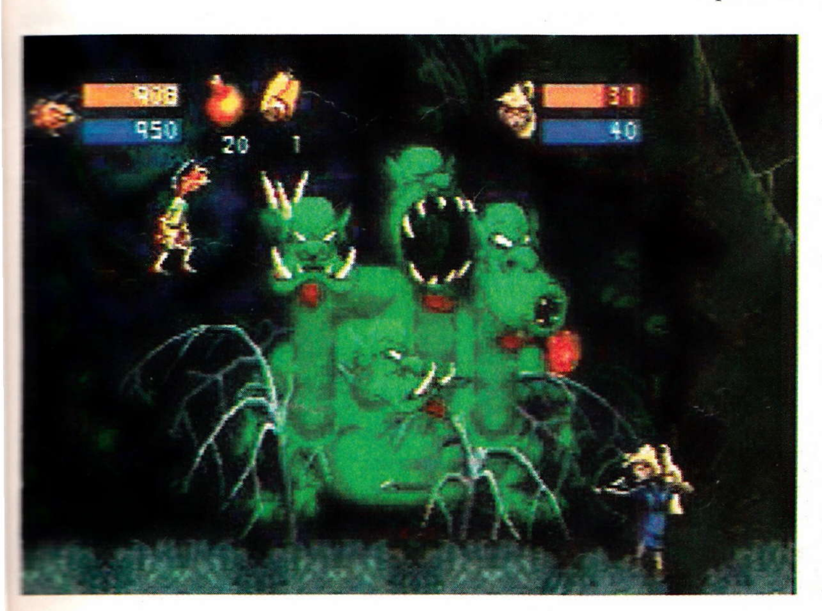
Herc's Adventures

Разработчик	Lucas Arts
Издатель	Virgin
Выход	июль 1997 г.
Жанр	приключения
Игроков	2
«Сохранение»	3 блока памяти
Рейтинг	★★★★



Эта игра посвящена приключениям Геркулеса и его друзей. Вы оказываетесь в мифическом мире, чтобы освободить Элладу от жутких чудовищ. Попробуйте использовать мощь Геркулеса, легкость и быстроту Атланты или находчивость Ясона. Настало время раз и навсегда покончить с одноглазыми циклопами, Гидрой, Медузой, змеями и скелетами. Да и боги хороши! Все как один какие-то бешеные, так что нечего с ними церемониться. Впрочем, разработчики игры весьма вольно трактуют греческую мифологию. Вы встретите в игре еще и гадких марсиан, сумасшедших клоунов и прочих не наблюдавшихся в Древней Греции монстров.

Вашими средствами защиты и нападения будут колчан со стрелами, праща с булыжником, увесистая дубина. Дома на улицах могут превратиться в надежные укрытия. Можно даже кидаться людьми и животными: баранами, овцами и коровами. Может быть, вам принесут удачу и помогут сохранить античную цивилизацию такие редкостные виды оружия, как, например, надувные коровы.



Кнопки

Вы можете изменить способ управления, но тот, что предлагается по умолчанию, представляется нам достаточно удобным:

■ – удар, атака дубиной;

X – прыжок;

● – разговор с персонажами игры, использование собранных монет (при покупке вещей);

▲ – использование силы (для быстрого бега или поднятия тяжестей);

L1 – использование выбранного оружия;

L2 – выбор типа оружия (из вашего арсенала);

R1 – использование элементов небоевого инвентаря;

R2 – выбор прочего небоевого инвентаря (пополнение энергии и т. п.);

START – «пауза», просмотр карты, перечня ключей и количества монет;

START, **SELECT** – возможность выхода из игры, возврат в главное меню.

Главное меню

New game – начать игру с самого начала;

Load game – «загрузить» ранее записанную игру (только при наличии карты записи, а на ней – «сохранений»);

Options – опции, позволяющие изменять способ управления.

Оружие

С помощью ***увесистой дубины*** вы без проблем расправитесь со своими врагами. Если у вас есть ***колчан***, можете обстреливать неприятелей ***стрелами***. ***Мусором*** и ***объедками*** можно бросаться. Можно кинуть и ***серебряную вилку***. ***Бомбы*** не только предназначены для уничтожения большей части неприятельских отрядов, но и здорово глушат рыбу. ***Куски льда*** позволяют замораживать врага и атаковать его без потери энергии (лучше приберечь их для главного «босса»). Здоровенные ***булыжники***, видимо, в комментариях и рекламе не нуждаются. ***Молния*** – эффективное оружие

массового уничтожения. ***Перец*** взрывается как огонь и сам атакует противника. ***Лазерный пистолет*** стоит очень дорого и попадается крайне редко.

Прочий инвентарь

Футляр с помадой отнимает энергию у врагов.

Большое красное сердце полностью восстанавливает вашу энергию и, как правило, прибавляет к ней еще 10-15 единиц. ***Кусок мяса на кости*** частично восполняет вашу энергию.

Если найдете ***мешок с лягушками***, выбросьте их наружу: они примутся прыгать на врага, отнимая у него энергию.

Серая ворона эффективно отвлекает внимание солдат. Большие ***надувные коровы*** также отвлекают на себя внимание врага. Вы сможете поразить зазевавшегося неприятеля без потерь энергии.

Пробирка с зеленой жидкостью позволяет вам, временно превратясь в свинку, проникать в низенькие ходы.

Зелье в виде человечка уменьшает противника. Он становится очень маленьким, и его можно давить ногами.

Золотой ларец предоставляет вам сверхмагию.

Капкан вообще-то ставят на зверя, но можно применять и против солдат.

Персонажи

Скелеты опасны только в большом количестве.

Циклоп швыряет в вас всё, что попадается под руку. Циклопы встречаются очень часто и доставляют массу неприятностей.

В городах расквартированы ***солдаты*** двух типов. Обычный солдат атакует копьем в непосредственной близости (лучше уничтожать его с расстояния; можно попытаться отнять у него стрелы). Солдаты, которые бросают копья, опасны на расстоянии, но легко уничтожаются вблизи (у них также имеются стрелы).

Зубастые пираньи различных цветов водятся практически во всех водоемах. Очень агрессивны.

Легионеры атакуют огромным мечом, способным разнести даже стену. Встречаются только в районе Спарты.

Лягушки живут в болотах и вблизи водоемов, энергии отнимают очень мало.

Дупло с ***осами*** опасно: осы хорошо умеют кусаться.

Живое дерево, из которого периодически вылезает мальчишка и стреляет в вас, встречается часто, но имеет пониженную защиту.

Базирующиеся в Египте ***инопланетяне*** очень надоедают своим лазером.



Амазонки атакуют копьем в непосредственной близости. Встречаются, естественно, в Амазонии.

Синие викинги с палицей кидаются бочками. Их лучше убивать сразу, потому что, если кончатся бочки, они захотят опробовать палицу.

Красные грифы стреляют своими перьями и встречаются только в скалах.

Русалки направляют на вас большие шары с водой, от которых очень трудно убежать.

Старик с большой книгой за плату «сохранит» ваши результаты. Встречается в больших городах. Лишняя монетка никогда не помешает: старик непредсказуем и любит повышать расценки.

Здоровенный ***охотник в пуховике*** большой угрозы не представляет.

Желтые пчелы очень редко летают компанией. Но уж если соберутся кучей – скорее «делайте ноги».

Маленькие кабанята резвятся в зарослях и отнимают энергию «по чуть-чуть». А вот ***большого свирепого кабана*** конкретно нужно уничтожить, так как после поражения дает нужный ключ. Таких кабанов в игре всего два: один красный, другой синий.

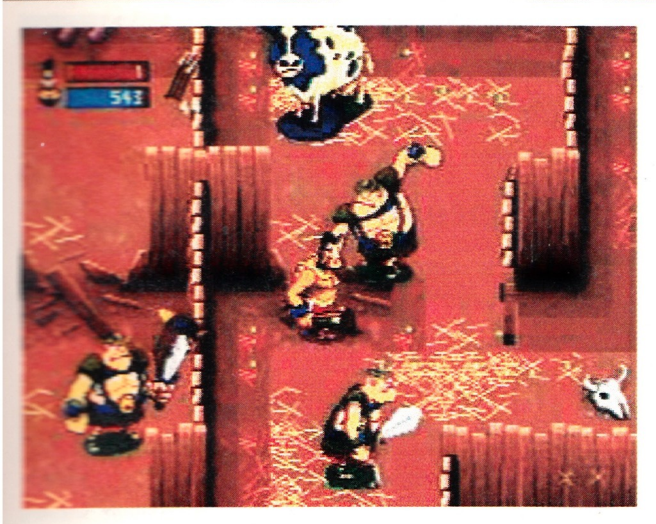
Зеленые змейки сильны в большом количестве.

Фиолетовые грифы стреляют лазерными кольцами. Лучше с ними не связываться.

Пингвинчики водятся только на севере и абсолютно безобидны.

Раскрашенный клоун, подобравшись совсем близко, достает кувалду, во много раз больше его самого, и начинает без передыху дубасить вас. Наиболее опасны клоуны, собравшиеся в кучу. Окружают так, что не выберешься.

Время от времени вам будут встречаться ***местные жители***. Говорите с ними – и узнаете много интересного. Без болтливых людей мир был бы скучен и непонятен.



Боги (и богини)

Зевс встречается на протяжении всей игры, дает советы и немного подбадривает. Не скажешь, что Громовержец.

Гере, супруге Зевса, нужна большая синяя корова. Нужна, и всё тут. У первой леди Олимпа могут быть свои причуды. Искомую корову можно отыскать в коровнике города Спарты.

Чтобы у ***Афины*** получить ключ, ей нужно принести маску Медузы (эта маска станет вам доступна только после гибели Медузы).

Посейдон, бог моря, просит вас уничтожить Минотавра, который завелся в подземных лабиринтах близ Крита.

Дионису (божественному пьянчуге) надо бы принести виноградную ветвь, которой владеет Гидра (пока не прикончите Гидру – веточку вам не видать).

Гадес – бог загробного мира. Он просит достать золотую баранью голову. Ее можно отыскать, победив большую змею. Далее, чтобы проникнуть в подземный мир, нужно найти еще одну баранью голову (в пещере близ Диониса). Используя защитные свойства этой головы, идите в круглые ворота.

Монстры

Первый «босс», который встретится на вашем пути, – это ***жирный кабан (вепрь)***. Он стреляет изо рта лазерным лучом. Убивать его лучше всего с помощью стрел.

Следующим вы скорее всего встретите ***Минотавра***, бросающегося секирой. Его тоже лучше всего уничтожать с помощью стрел или бомб.

Каменный рыцарь уничтожается только при помощи бомб. Сам он также атакует бомбами, которые разбрасывает направо и налево.

Пешим ходом к ***Медузе*** не подберешься. Воспользуйтесь катапультой из Афин. Эффективней убивать Медузу с помощью молний, бомб или из лазерного пистолета.

Гидру легко убить огненными стрелами. Но чтобы достать их, придется попотеть. Достаньте маленького ребенка (в Амазонии, туда проще попасть через Египет). Разыщите в Амазонии тюрьму и отдайте ребенка стражнице одной из камер. В обмен на еду вы сможете получить коды (одна единица еды даст вам два кода). Затем вернитесь в Спарту и сядьте на корабль Посейдона. Доберитесь до острова Крит и откройте дверь при помощи кода (код потребует охранник в проходе). Идите в проход таким образом, чтобы вы находились в самом очаге огня, когда включите карту. У торговца приобретите огненные стрелы и при помощи катапульты вернитесь назад.

Большая змея очень сильна. Используйте самое мощное оружие. Желательно иметь в запасе несколько пополнений жизненной энергии.

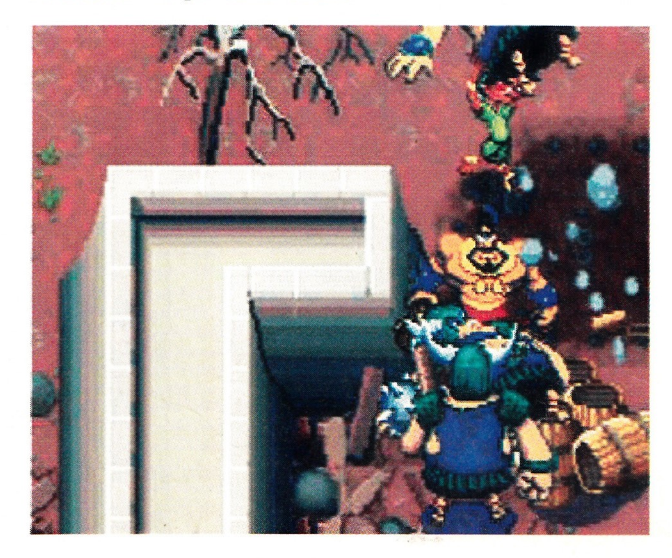
Против ***красной собаки с тремя головами (Цербер)*** эффективны лед и снежки. Обессилев, пёс свалится в большущую зеленую яму.

Теперь вам нужно добраться до главного «босса», ***Гадеса***. На пути к нему вам будут попадаться комнаты, набитые оружием. Каждая из комнат открывается ключом, помеченным соответствующим знаком.

Гадеса атакуйте, запуская дубину издалека. У вас должно быть не менее пяти единиц пополнения энергии.

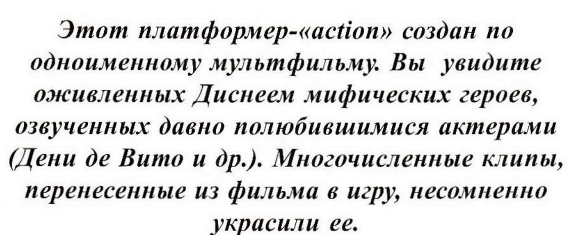
Гадес будет всячески сопротивляться, насылая на вас горы падающих камней и периодически превращаясь в пушку, которая гасит здоровенными снарядами. Чтобы не попасть под горячую руку бога загробного мира, прячьтесь за колоннами и в боковых проходах. Убив «босса», подойдите к девушке.

Когда окажетесь в помещении, поверните налево, уничтожьте рыб и возьмите в бассейне ключ «а». А что делать дальше, решайте сами!



Hercules

Издатель	Virgin Interactive
Разработчик	Disney Interactive
Выход	июль 1997 г.
Жанр	платформер-«action»
Игрок	1
«Сохранение»	1 блок памяти и по паролям
Рейтинг	★★★



Этот платформер-«action» создан по одноименному мультфильму. Вы увидите оживленных Диснеем мифических героев, озвученных давно полюбившимися актерами (Дени де Вито и др.). Многочисленные клипы, перенесенные из фильма в игру, несомненно украсили ее.

Действие происходит в двумерных ландшафтах, но экран похож на многослойный пирог: ваш герой сможет проходить между слоями через секретные двери и проходы.

Сюжет игры таков. Жил в Аду демон. И задумал он захватить весь мир. Призвал к себе трёх слепых ведьм. Ведьмы нагадали ему, что все мечты демона сбудутся при условии, что он сумеет победить одного-единственного человека. Имя этого человека – Геркулес, а играть за него предстоит вам.

Главное меню

New Game	–	начать игру с начала;
Password	–	начать игру с определённого этапа, использовав пароль;
Options	–	переназначение кнопок контроллера и выбор уровня сложности;
Load Game	–	загрузка ранее «сохраненной» игры с карты памяти.

Кнопки

▲	–	мощный удар рукой;
■	–	удар мечом;
X	–	прыжок;
●	–	удары руками;
↓ + X	–	удар ногой вниз.

Прохождение

По ходу игры ищите следующее оружие: электрический меч, огненный меч, супермеч. Шлем обеспечит вам защиту. Банка с водой пополнит жизненную энергию, а фигурка Геркулеса увеличит рамку жизненной энергии. Монеты добавят вам призовые очки.

На каждом из этапов вы должны сложить из найденных букв слово «HERCULES» – получите «продолжение».

Отыскав четыре кувшина, вы получите пароль.

Мешки с перьями на ***первом этапе («Your Basik D.I.D.»)*** бейте мечом или руками. Когда вы уничтожите их все, вниз спустится кукла, дающая призы и очки. Убить акул нельзя, даже не пытайтесь.

После того как вы заберётесь на вершину «неприступных» скал, осмотритесь. В отдельных местах скалу можно проломить ударом (X + ↓), обнаружив при этом призы (в т. ч. кувшины и буквы). Колонны можно разбить, нажимая и удерживая ▲.

Первая буква («H») находится на самом верху установки из брёвен (с мешками внизу). Чтобы бревно, на котором подвешены мешки с песком, поднялось, запрыгните на него и нажимайте X + ↓.

Букву «E» ищите наверху схожей установки. Только бревно здесь раскачивается на канатах.

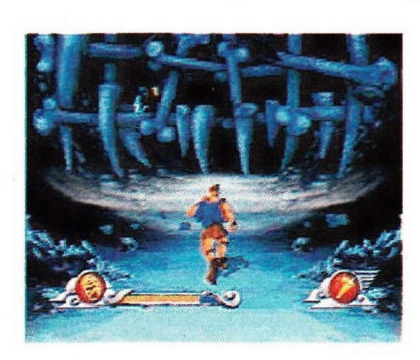
Буквы «R» и «C» – внутри первой из скал, встретившихся вам на пути. Заберитесь на неё и, найдя трещину, встаньте точно над ней. Нажмите X + ↓.

Буква «U» находится внутри следующей скалы.

Нажмите ←, когда будете спрыгивать со скалы (с той, забираясь на которую, вы использовали круглый камень). Там, на уступе, лежит буква «L». «E» находится сразу за этой скалой.

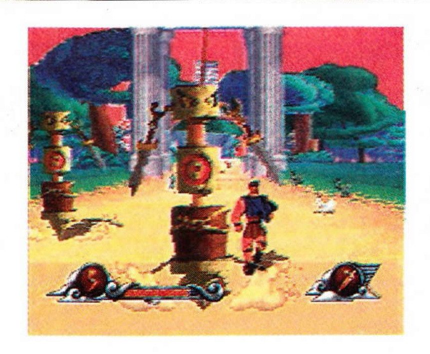
Букву «S» вы найдёте слева в лесу, подпрыгнув над кувшином для пароля.

На ***втором этапе («Hero's Gauntlet»)*** встречаются горящие кольца. В них находится кукла, дающая призы. Наиболее простой путь – дорога влево, а потом











направо. На этом этапе, чтобы бежать быстрее, нажимайте ↑. Кнопка ↓ замедляет бег.

В лесу Кентавра (***третий этап, «the Centaurus Forest»***) букву «Н» вы сможете взять, если в самом начале запрыгнете на дерево слева.

Букву «Е» ищите на дереве слева, сразу после первой дорожки, ведущей вверх.

После второй отметки, когда вы убьете мужика с кинжалом, вам встретится трещина. В скале в этом месте спрятана буква «R».

Дальше, отметясь четвёртый раз, вы встретите черную пантеру. По окончании разборки с ней дойдите до скалы, нажмите ↓, а спустившись, нажмите ← – и найдёте «C» . Если пройти еще дальше, то, разбив камень, можно взять «U».

Убив следующую пантеру, вы увидите трещину. Внизу находится буква «L».

Выбрались из ямы с буквой? Тогда следуйте наверх, к букве «Е».

«Босса» (он уже недалеко) бить не надо. Запрыгните на него, когда он отвернётся. А буква «S» находится над принцессой.

На ***четвертом этапе («the Big Olive»)*** в Минотавра нужно бросать здоровенные камни, лежащие справа. А ворон бейте, когда они хватают народ.

Гидре в ее каньоне (***пятый этап, «the Hydra Canyon»***) нужно срубать головы, когда она пытается укусить вас. Подпрыгивайте под её головой, когда она замахивается, и наносите удар мечом.

Пароля для этого этапа нет.

Горгону в ее логове (***шестой этап, «Medusa's Lair»***) бить мечом не надо. Встаньте напротив колонн так, чтобы она не попала в вас лучами из глаз, и отбивайтесь от скелетов и другой нечисти. Когда колонна взорвётся, сверху упадёт зеркало. Встаньте за зеркало. Медуза, стреляя из глаз, попадет в саму себя. Этот маневр повторите со всеми колоннами в комнате.

На ***седьмом этапе («Cyclops Attacks»)*** вы должны бежать по улицам Рима, разрушаемого огромным циклопом. Избегайте столкновений со впавшими в панику римлянами: это небезопасно.



На ***восьмом этапе («Titan Flight»)*** вы будете лететь на Пегасе и освобождать богов, прикованных к колоннам. Чтобы освободить какого-нибудь бога, нужно подлететь к нему вплотную.

Собирайте электрические мечи и пользуйтесь ими почаще – этого добра на этапе хватает.

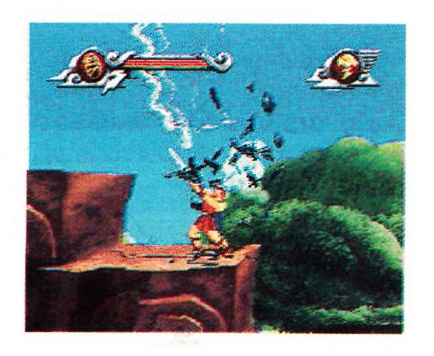
На ***девятом этапе («Passage Ways of Eternalment»)*** вам предстоит мчаться в мрачной пещере. Придётся прыгать по маленьким островкам, увертываться от огня, скелетов и гигантских камней.

В какую сторону бежать – безразлично. Все дороги в этом мире нелегки.

На ***десятом этапе («Vortex of Souls»)*** вам суждено сразиться с самим демоном. Бейте его мечом или другим оружием, которое будет падать сверху после ваших удачных ударов.

Пароли этапов игры

2	–	Гидра, медуза Горгона, эгида с молнией, медуза Горгона;
3	–	Кентавр, Геркулес, Минотавр, лучник;
4	–	Кентавр, эгида с молнией, Гидра, Геркулес;
7	–	шлем, Пегас, Геркулес, лучник;
8	–	рыцарь, эгида с молнией, эгида с молнией, туча с молнией;
9	–	медуза Горгона, рыцарь, Кентавр, Пегас;
10	–	рыцарь, туча с молнией, рыцарь, Кентавр;
заставки	–	Пегас, Геркулес, Кентавр, Геркулес.



Kileak the Blood

Издатель	Sony Computer Entertainment
Выход	сентябрь 1997 г.
Жанр	«3D-action»
Игрок	1
«Сохранение»	1 блок памяти
Рейтинг	★★

В 2038 году невероятные успехи генной инженерии привели к фактическому слиянию биороботов и их водителей-мутантов. Кроме того, появились кибернетические организмы, достигающие невероятных размеров и включающие в себя многоярусные лабиринты с коммуникациями, лифтами и охранниками.

Началась война управляемых мутантами биороботов и киборгов. Воспользовавшись сном одного из самых крупных киборгов (по сути – гигантской подземной базы), система «Vision» на специальном вертолёте отправила десант биороботов уничтожить базу. Но в шаге от цели биороботы потерпели неудачу: сработала система защиты и вертолёт разлетелся на части.

Чудом спасшийся биоробот с оглушённым мутантом внутри бредёт по пустыне и по воле то ли случая, то ли программистов оказывается возле погруженного в дремоту киборга. Биоробот ныряет в ворота-шахту и, пока опомнившийся киборг приводит в действие механизмы внутренней защиты базы, начинает действовать. С этого ответственного момента вы берёте управление биороботом в свои руки. С одним ружьем и переносным компьютером вам придется сражаться с механическими роботами, штурмуя базу-киборга этаж за этажом.

Компьютер станет вам проводником. На экране отображается ваше положение на текущий момент, а также наличная мощность ваших щитов, радара, вооружения, запас энергии. С помощью компьютера вы можете, связавшись с консолью, скачать себе информацию о базе.

База – это лабиринт комнат и туннелей, разбитый на 17 уровней, соединенных лифтами и секретными дверями, которые открываются различными ключами. Чтобы пройти в некоторые зоны базы, придется сперва решить головоломку, собрав нужную картинку.

Пространство базы сделано трехмерным. Вы можете передвигаться вверх, вниз, вперед, назад, поворачиваться кругом и совершать боковые движения.

Кнопки

● – стрельба из различного оружия; выбор опции;

X – выход из меню; прекращение разговора или сообщения;

■ – вызов экрана данных;

▲ – использование встречающихся механизмов, открывание дверей, включение переключателей, подключение к компьютерному терминалу или к энергоблоку;

SELECT – замена оружия;

L1, **L2** – приставные шаги влево;

R1, **R2** – приставные шаги вправо;

R1 + **L1** – взгляд вверх;

R2 + **L2** – взгляд вниз;

↑ / ↓ – движение вперед или назад;

← / → – вращение налево или направо.

Вначале вам предложат:

new game – начать новую игру;

continue – воспользоваться блоком памяти.

Экран данных

status – статус: энергия и резерв защитного поля, время (с начала игры), модификация брони (начальная – 1.0), состояние радара, мощность, затрачиваемая на движение и на действие оружия (обе системы бездействуют, когда энергии остается совсем мало);

map – карта. Уже исследованные этажи показаны темно-зеленым цветом, еще не пройденные зоны – светло-зеленым. Двери – желтые квадраты, компьютерные терминалы (устройства картографирования, для подключения необходим «ID card») – синие квадраты, энергетические блоки – красные квадраты. Ваш робот помечен желтым треугольником;

property – ваше имущество (оружие и предметы выбираются при помощи ↑/↓, затем нажмите ● для подтверждения);

help – назначение кнопок, на английском языке;

exit – выход из экрана данных.

Главный экран

В верхнем правом углу размещена карта исследуемых вами зон (вы – в центре). В нижнем правом углу – окно вооружения: текущее оружие и количество зарядов к нему (если оружие не является энергетическим). Отсутствие изображения означает, что оружия у вас нет. Размер стрелочки с голубой полоской посередине в верхней части экрана показывает радиус действия системы самонаведения.

Окно состояния биоробота помещено в нижнем левом углу. Значения в графе «защитное поле» могут изменяться от 0 до 100. В вертикальной полосе справа в процентном выражении отображается состояние вашего энергетического комплекта.

Предметы

Батареи восполняют вашу энергию, ремонтные «pod» восстанавливают защитное поле. Картриджи – это боеприпасы к имеющемуся у вас оружию. Невозможно приобрести снаряды для оружия, которого у вас нет.

В игре предусмотрено несколько видов карточек. «Key Card» – это ключи, открывающие запертые двери соответствующего цвета. Идентификационные карточки «ID Card» дают право доступа с компьютерного терминала к этажам. «Record Card» – это карточки с видеозаписями.

Блоки «POWER UP» увеличивают мощность.

Броня («Armour ROM») усиливают активную защиту вашего костюма. Чем больше номер версии защитной системы, тем эффективнее защитное поле.

Есть семь видов оружия (начинаете прохождение вы только с одним). Для оружия четырех видов нужны специальные боеприпасы, другие поглощают мощность вашего костюма (и, соответственно, прекращают функционировать при снижении мощности ниже отметки 25 % – придется подключать дополнительные устройства повышения мощности). Перечислим виды оружия:

Wales Gun – полуавтоматический пистолет;
Erito Crion – ракетная установка;
Zax – автомат;
Erosion Gun – химическое оружие;
Laser – лазер (оптическое оружие);
Flamer – огнемет, выбрасывающий ионизированный газ;
Gaia – самое мощное, высокоэнергетическое оружие.

Код повышения мощности

На титульном экране шесть раз нажмите ●, потом трижды «обойдите» по кругу **D-pad** и нажмите ▲, ■, ■, ▲, **X**, **START**.

Прохождение

Если у вас есть турбо-джойстик, лучше пользуйтесь им: стрельба с помощью турбо-кнопок очень полезна в этой игре.

Большинство уровней можно пройти, просто добравшись до лифта. Но иногда уровень невозможно пройти, не выполнив определенные действия. Где-то надо перебить всех врагов, где-то – переключить все висящие на стенах мониторы...

Роботы обычно находятся в конце туннеля или справа за дверью, которую вы собираетесь открыть. Не ждите их появления, стреляйте! Каждый удачный выстрел неприятеля будет ослаблять ваше защитное поле. Постоянно обновляйте оружие: ищите лазерные ружья, щиты и боеприпасы, а также аккумуляторы (они восстановят часть утраченной энергии). Устройства, позволяющие полностью зарядить всё, что нужно заряжать, есть на каждом уровне. Ищите их на карте в виде красных квадратиков.

Груды обломков, остающихся от механических роботов, есть смысл хорошенько осмотреть. Удостоверения откроют вам доступ к другим зонам базы, а батареи на 10 % подзарядят ваше защитное поле.

Уровни «сохраняются» автоматически, когда вы поднимаетесь на лифте.

О приближении врага вас будет предупреждать звуковой сигнал.

Маленькие вертолёты стрелять не умеют. Броня у них слабая, а когда они погибают, остаётся генератор защитного поля – металлическая пластина с изображённым на ней крестом. Если взять его, у вашего биоробота прибавится 3 % брони.

Летающие объекты, окружённые тремя объектами поменьше, стреляют очень неплохо, качество их брони – среднее. Рекомендуемый способ уничтожения этих объектов – отступление назад с непрерывной стрельбой. Когда такой объект гибнет, от него остаётся обойма (нечто вроде гармошки жёлтого цвета), добавляющая вам 40 снарядов.

Летающие объекты с двумя орудиями по бокам для стрельбы опускают орудия. Броня у них очень прочная. Стреляйте в них, держась в виду объекта, но на таком расстоянии, чтобы орудия объекта оставались поднятыми и, следовательно, безопасными для вас. «Убитый» объект даёт аккумулятор (сине-стальной паралеллепипед с нанесёным на него рисунком). Если взять аккумулятор, у вас прибавится 10 % энергии.

Похожие на яйцо роботы на длинных ногах снабжены хорошей броней, обладают высокой скорострельностью и большим радиусом действия. Уничтоженный робот даёт вам генератор защитного поля, прибавляющий 10 % брони.

Будьте внимательны, если вы услышали звуковой сигнал, а врага не видите. Скорее всего, в полу ***замаскированы шипы***. Попробуйте пострелять в пол. Когда выстрелы попадают в шипы, те начинают вылезать из пола и тут же снова прятаться. Взорвав шипы, вы получите генератор защитного поля, который добавит 10 % брони.

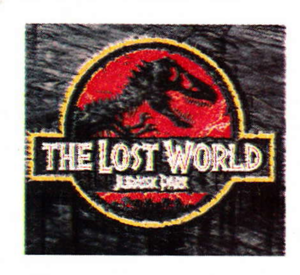
С шестого уровня появляется ***летающий робот, похожий на паука***. Стрелять он не умеет и передвигается медленно. Сраженный, даёт аккумулятор, восполняющий 3 % энергии.

Маленький прыгающий паук передвигается быстро. Он постоянно выскакивает из прицела, лучше убивать его энергетическим оружием. Умирая, такой паучок оставляет аккумулятор, дающий 10 % энергии.

Вертолёт стреляет (и очень неплохо), броня тоже неплохая. Взорванный вертолет оставляет после себя генератор защитного поля, прибавляющий 10 % брони.

Нечто, напоминающее циркулярные пилы, пилит вашего биоробота, отнимая приличное количество брони. Убегайте от этих пил, непрерывно отстреливаясь. Уничтожив такую конструкцию, вы можете воспользоваться генератором защитного поля, восполняющим 3 % брони.

Lost World (the)



Разработчик	Dreamworks
Издатель	Electronic Arts
Выход	август 1997 г.
Жанр	«3D-action»
Игрок	1
«Сохранение»	по паролям
Рейтинг	★★★

Кнопки

Управление динозаврами

X – прыжок;
▲ – прыжок от врага;
● – резкий укус;
■ – укус.

Управление людьми

X – прыжок;
▲ – прыжок от противника;
● – использование троса;
■ – выстрел;
▲ + ↓ – подкат.

Прохождение

Вы можете играть за маленького динозаврика, велосирептора, тиранозавра (T-REX), мужчину или девушку.

Чтобы человек сумел зацепиться за какой-нибудь уступ, выстрелите в этот уступ – нажмите и удерживайте ●.

В игре встречаются ямы, которые трудно перепрыгнуть. Подходите к самому краю такой ямы и прыгайте вперёд. Только не пытайтесь делать это с разбега.

На ***третьем уровне*** есть пещера с земляными пластами. Внизу бегают два динозавра. Осторожно спуститесь по этим пластам, перепрыгните обоих динозавров и запрыгните на уступ справа. С этого уступа прыгните на островок слева, с островка еще раз прыгните влево. Там находится динозавр. Подманите его (подождите, когда он появится на вашем экране) и, развернувшись, стремительно прыгните на островок справа. Динозавр пойдёт следом за вами и свалится вниз. Дальше можно пройти без особых проблем.

На ***четвёртом уровне*** в некоторых местах есть углубления, в которые можно прятаться от динозавров, норовящих раздавить вас. Камни, что катятся на вас, не отнимают энергии. Они лишь «притормаживают» вас.

После этого уровня за вами погонится динозавр. Бить его нельзя, нужно убегать. Всё время бегите вперёд, а когда почувствуете, что он вас нагоняет, резко тормозите. Динозавр пронесётся вперёд, а потом вернётся, чтобы вас затоптать. Чтобы избежать этой участи, как только пробежавший мимо динозавр исчезнет с вашего экрана, сразу же бегите вперёд, не останавливаясь около динозавра.



Пароли

(вводятся через пункт «Password»)

X, ■, ▲, X, X, ●, ■, ▲, X, ●, ●, ■
– игра с самого начала, 47 «жизней»;

▲, X, ■, ▲, ●, X, ■, ●, ■, ▲, X, ●
– игра с первого уровня, 59 «жизней»;

▲, ■, ●, ■, X, ▲, ▲, ●, ■, ▲, ▲, X
– игра за тиранозавра;

X, ■, ▲, X, X, ●, ■, ▲, X, ■, ●, ●
– игра за велосирептора;

■, X, ●,▲, X, ●, ■, ▲, ■, X, ●, X
– игра за мужчину, 23 «жизни»;

X, ■, ▲, X, X, ●, ■, ▲, ■, X, ●, ●
– игра за мужчину, 30 «жизней»;

■, X, ●, ▲, X, ●, ■, ▲, ■, X, ●, X
– игра с 30 «жизнями» за мужчину. Игра начнется заново. Выходите, зайдите в опции и повторите код;

▲, ■, ●, ■, X, ▲, ▲, ●, ■, ▲, ▲, X
– игра с 30 «жизнями» за тиранозавра. Игра начнется заново. Выходите, зайдите в опции и повторите код;

▲, ▲, ■, ■, ●, ■, ▲, X, ■, ▲, ●, ■
– игра за девушку;

▲, X, ▲, X, ●, X, ■, ▲, ▲, ■, ●, X
– игра за девушку, 91 «жизнь»;

■, X, ●, ▲, X, ●, ■, ▲, X, ■, ●, X
– игра за Рептора, с 23 «жизнями»;

X, ▲, ▲, ■, X, ●, ▲, ■, ▲, ●, X, ●
– картинная галерея с изображением охотников, динозавров, сцен охоты;

▲, ▲, ●, ■, ▲, X, ▲, ■, ■, X, ▲, ●
– галерея – виды динозавров;

X, ■, ▲, X, X, ●, ■, ▲, ■, ●, ●, X
– галерея, посвященная охотникам;

X, ■, ▲, X, X, ●, ■, ■, X, ▲, ●, ●
– галерея велосирепторов;

X, ■, ▲, X, X, ●, ■, ▲, X, ●, ●; ■ или
X, ■, ▲, X, X, ●, ■, ■, ▲, X, ●, ●
– галерея Репторов.

Коды **X, ■, ▲, ●, X, ■, ●, ●, ▲, ■, X, ●; ■, ●, ■, X, ▲, ▲, ●, X, ■, ▲, ▲; ■, ▲, X, ●, ▲, ■, X, ●, ■, X, ▲,** присланные в редакцию Петром Самойленко из Москвы, у нас не сработали.

Nanotek Warrior

Издатель	Virgin
Выход	апрель 1997 г.
Жанр	«3D-action»
Игрок	1
«Сохранение»	по паролям
Рейтинг	★★★

Можно ли классическую «стрелялку» сделать трехмерной? Появление игры «Nanotec Warrior» позволяет ответить: «Да, можно».

Космический звездолет с бешеной скоростью несется в цилиндрической «трубе», вращаясь и стреляя во все, что попадется на пути. На непродолжительное время вы можете выпрыгнуть из «трубы», чтобы перепрыгнуть препятствие на ее поверхности или открыть огонь по противнику (в вашем распоряжении – лазерные патроны и ракеты). На последующих уровнях, когда появляются более сильные противники, иногда предусмотрено «ускорение». Спецвооружение и подпитки для вашего защитного поля можно попутно подбирать внутри «трубы».

Сюжетная линия традиционна. На дворе XXIII век. Все зло мира сосредоточилось в микроскопических роботах, которых нужно перебить во имя Прогресса, Мира и Гуманизма...

Игроманам, решившимся пилотировать корабль «Nanotek», предстоит пройти 18 немного отличающихся уровней, засоренных препятствиями и мерзкими врагами. Игрок может ремонтировать защитную систему корабля и обновлять вооружение, выбирая во время полета специальные иконки.

В игре используется вид «из-за спины» – несомненный прогресс по сравнению с набившим оскомину видом сверху вниз. На дисплее отслеживается текущее состояние защитной системы корабля. Когда параметры достигают критических порогов, раздается звуковой сигнал.

Качество графики следует признать хорошим. Труба и космические средства передвижения выдержаны в холодных металлических тонах и выглядят цельнокроенными. Широко применяется анимация, особенно при изображении врагов и препятствий на переднем плане. Противники разных размеров подсвечены неоновым сиянием.

Музыкальное сопровождение согласовано с развитием сюжета игры и выполнено в стиле «техно».

Главное меню

PLAY GAME – начать новую игру;
PASSWORD – набрать пароль этапа;
OPTIONS – опции:

- difficulty – сложность игры (easy, normal, hard),
- controls – способ управления (см. «Кнопки по умолчанию»),
- sound fx – регулировка громкости звуковых эффектов,
- music volume – регулировка громкости музыки,
- high scores/credits – просмотр лучших результатов игры.

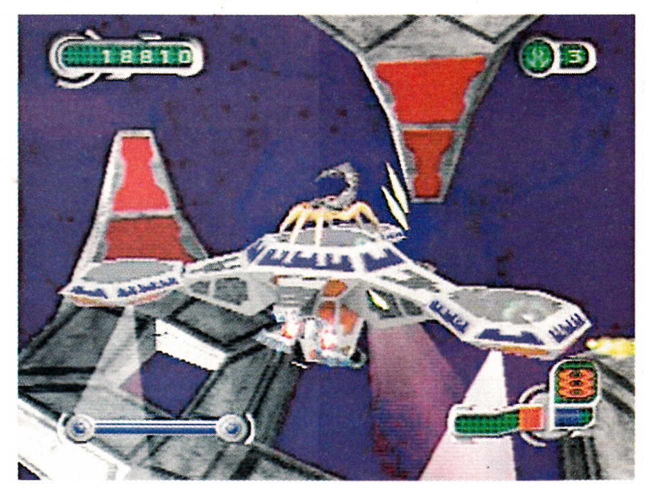
Кнопки по умолчанию

🡅 – приостановка звездолета;
🡇 – ускорение звездолета;
■ – огонь мелкими патронами;
● – использование спецоружия;
X – прыжок через преграду;
▲ – тормоза (срабатывают после введения кода – см. в разделе «Коды»).

Прохождение

Вести самолет через препятствия на большой скорости довольно сложно. Движение можно замедлить, создавая левый или правый крен в особо узких местах. Кнопка **X** позволяет «перепрыгивать» препятствия, а также помогает атаковать противников в воздухе. По-





держав эту кнопку, вы зависнете в воздухе, получая реальный шанс сохранить свое защитное поле.

Кроме вражеских самолетов можно уничтожать стационарные орудийные башни и минные поля. Чем точнее вы наведете прицел, тем больше очков заработаете. А очки и состояние защитного поля определяют ваш результат к концу каждого уровня и наградное спецоружие.

В конце каждого уровня находится «босс». Он располагается в центре экрана, а вы крутитесь на орбите вокруг него. Немного потренировавшись, можно выработать тактику, эффективную почти против всех «боссов». Вращаясь в одном направлении, взрывайте все. Применяйте движения, выполняемые нажатием на **X**. Завладев спецоружием, можно действовать по-другому. Нажмите **L1** и **R1**, и ваш самолет будет выполнять атаки на бреющем полете, игнорируя любые прыжки. Отпуская эти кнопки, вы сможете стрелять по диагонали. Дважды отпустив **L1** и **R1**, вы получите возможность вращать ваш корабль в полете. Эта «бочка» хороша для уничтожения ушедших в сторону врагов и позволяет уберечься от их огня.

Применив нажатие ↑ или ↓, вы сможете погрузиться, или подняться над движущимися объектами, или же пройти через потайные двери.

На семнадцатом уровне появляются круглые зеркала, возвращающие вам ваш огонь.

Учтите, что, выбирая «легкий» уровень сложности, вы не сможете завершить игру и достигнете лишь четвертого этапа.

Зато паролями можно пользоваться только в «нормальном» и «трудном» режиме игры.

Коды

Все коды вводятся в режиме «паузы»:

SELECT, ●, →, ↑, ↑, **L1**, **L1**, **X**

– увеличение энергии до максимума;

●, ■, ●, ■, ▲, ▲, ▲, **X**

– турбоускорение;

▲, ←, ▲, →, ▲, ↑, ▲, **START**

– при нажатии ▲ будет происходить торможение до полной остановки;

R1, **R1**, ↑, ●, ■, ▲, **L2**, **X**

– некоторые объекты противника перед вами начнут взрываться;

▲, ●, ■, ■, ▲, ▲, **SELECT**, **START**

– вид «от первого лица».

Попробуйте также использовать такие коды:

●, **SELECT**, ←, ■, ■, ↓, ↑, **X**

– случайные отклонения;

■, ●, **R2**, ←, ↑, ↓, **X** – разрушение объекта;

●, ■, ▲, ▲, ●, ■, ▲, **START**

– фиксация камеры.

Пароли этапов игры

Сложность «NORMAL»

2 (4 «жизни»)	–	■, ▲, X, ▲, ■, X, ■, ▲, X
3 (10 «жизней»)	–	▲, ■, X, ▲, ■, ▲, X, ■, X
BONUS-1 (10)	–	■, ●, X, ▲, ■, ●, ▲, ●, X
4 (10 «жизней»)	–	X, ▲, ■, X, ■, ▲, X, ■, ●
5 (10 «жизней»)	–	●, ▲, ■, X, ■, ●, X, ●, ■
6 (10 «жизней»)	–	▲, ●, ■, X, ■, ▲, X, ●, X
BONUS-2 (2)	–	■, ■, ■, X, ■, ■, ▲, ▲, ■
7 (10 «жизней»)	–	X, ▲, X, ●, ■, X, ▲, ●, ■
8 (10 «жизней»)	–	■, ▲, X, ●, ■, X, ▲, ●, X

Сложность «HARD»

2 (10 «жизней»)	–	■, X, ▲, X, ■, ▲, X, ■, ●
3 (10 «жизней»)	–	X, ■, ▲, X, ■, ●, X, ■, ▲
BONUS-1 (10)	–	■, ●, ▲, X, ■, ▲, ●, ■, X
4 (10 «жизней»)	–	X, ▲, ●, X, ■, ▲, ●, ■, ▲
5 (10 «жизней»)	–	■, ▲, ●, X, ■, ▲, X, ●, X
6 (10 «жизней»)	–	▲, ■, ●, ▲, X, ●, ■, ●, ▲
BONUS-2 (10)	–	●, ■, ●, ▲, X, ▲, ■, ●, X
7 (10 «жизней»)	–	▲, X, ▲, ●, X, ■, X, ■, ▲
8 (10 «жизней»)	–	■, X, ▲, ●, X, ■, ▲, ■, X

Чтобы получить на первом этапе четыре «жизни» и черный звездолет (с полным вооружением), используйте такой пароль: **X**, ■, **X**, ■, ■, ●, **X**, ▲, **X**.

Norse by Norsewest

Разработчик	Interplay
Издатель	Interplay
Выход	май 1997 г.
Жанр	«3D-action»
Игроков	2
«Сохранение»	по паролям
Рейтинг	★★



Эта игра – продолжение «Lost Vikings» – понравится тем, кто любит поломать свою (за недоступностью чужой) голову.

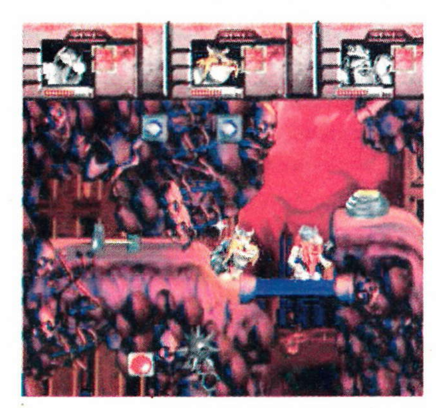
Качество 3D-графики и музыкального сопровождения достаточно высоко. Предлагается тридцать этапов и различные уровни сложности.

У каждого из трех смешных викингов – свои качества. Они безнадежно потерялись во времени. Их скорое возвращение домой – в ваших руках. Переходя от этапа к этапу, вы будете попадать в различные времена и места.

Самой игрой тоже пройден немалый путь. Начав с SEGA, три викинга добрались наконец и до PlayStation.

Пароли этапов игры

2 –	1STS	11 –	BLKS
3 –	2NDS	12 –	TLPT
4 –	TRSH	13 –	GYSR
5 –	SW1M	14 –	B3SV
6 –	W0LF	15 –	R3T0
7 –	B4RT	16 –	DRNK
8 –	K4RN	17 –	Y0VR
9 –	B0MB	18 –	0V4L
10 –	WZRD	19 –	T1N3
		20 –	D4RK
		21 –	H4RD
		22 –	HRDR
		23 –	L0ST
		24 –	0B0Y
		25 –	H0M3
		26 –	SHCK
		27 –	TNNL
		28 –	H3LL
		29 –	4RGH
		31 –	D4DY



Кнопки

START, **SELECT** – выход из игры в главное меню;

SELECT – выбор предметов для их использования. Чтобы использовать предмет, наведите на него курсор и нажмите **X**. Чтобы передать предмет от одного викинга другому, наведите курсор на предмет и нажмите **L1**/**R2** (в зависимости от того, кому вы хотите его передать);

L1, **R2** – передача хода другому викингу.

Для каждого викинга предусмотрено свое управление. Ведь все они имеют собственные возможности (и невозможности).

Викинг со щитом

X – изменение положения щита (горизонтальное и вертикальное). Горизонтальное позволяет медленно спускаться по воздуху (щит служит парашютом). Вертикальное положение позволяет отражать удары врагов;

■ – суперпрыжки, позволяющие в некоторых местах проломить пол;

▲ – использование предметов, находящихся у вас в арсенале.

Синеглазый викинг с красной бородой

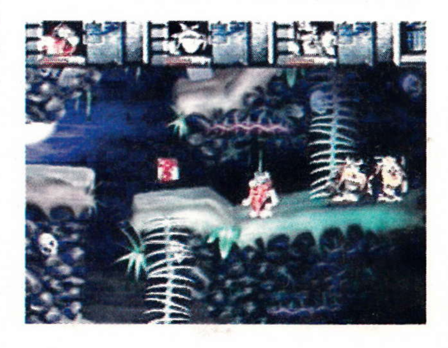
X – прыжок. При двойном нажатии – гиперпрыжок с ускорением;

■ – если, удерживая эту кнопку, бежать вперед, у викинга увеличится скорость. Так можно быстро передвигаться и ломать каменные стены.

Викинг с железными руками

X – удар мечом (вблизи);

■ – атака на расстоянии. Эта же кнопка позволяет доставать недоступные предметы.



Pandemonium

Разработчик	Crystal Dynamics
Издатель	Electronic Arts
Выход	ноябрь 1996 г.
Жанр	платформенный квест
Игрок	1
«Сохранение»	по паролям
Рейтинг	★★★

Красивая мультяшная бродилка для одного игрока. Игрок-то один, но героя два: вы управляете обоими героями одновременно.

В игре 19 уровней. Все они, от самых лёгких до очень сложных, выполнены с использованием великолепной трехмерной графики, ведь герой движется не только влево и вправо, но еще и вперёд и назад.

Игрой не предусмотрены «сохранения»; блоки памяти не нужны.

В волшебном городе жили веселый шут с говорящей палочкой и красавица-акробатка. Они-то и нашли старинную магическую книгу. Шут с акробаткой думали лишь позабавить своих друзей, но неумелое обращение с магией привело к самым печальным последствиям: появился огромный монстр и проглотил весь город. Чтобы спасти родной город, акробатка и шут должны найти кристалл желаний.

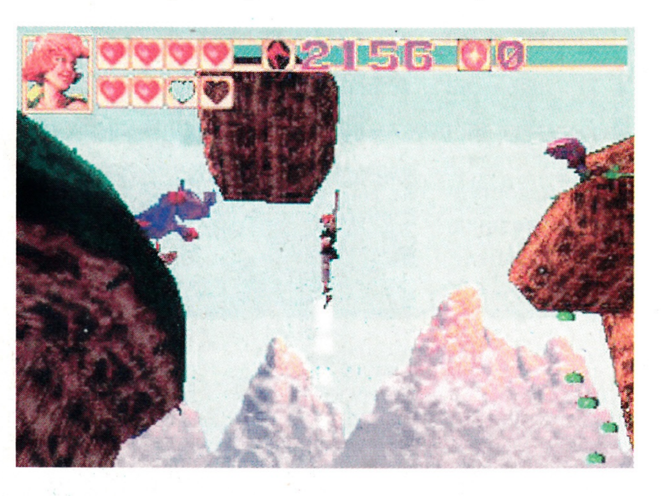
Игроманам предстоит освоиться в диком лесу, изучить процесс обработки дерева на пилораме, посетить небесные замки (в самом прямом смысле слова), полетать на дирижабле...

Кнопки

X – прыжок;

■ – стрельба;

● – спецприёмы.



Прохождение

Ваш герой может превращаться в носорога, всех убивающего своим рогом; в дракона, летающего и плюющегося огнём; в медлительную черепаху.

Кристаллы дают «жизни»: зелёный – одну, красный – пять, а розовый – двадцать пять.

Розовое оружие позволит вам применить «удар огня», а синее – «заморозка». Желтое оружие – это уменьшение противника. Щит обеспечивает защиту.

В начале ***первого этапа (водопад)*** сбейте статую (прыгая на нее). Наверху будет «заморозка».

Прыгая с водопада, держите ← – и упадёте на мостик. Возьмите ключ. Появится еще один мостик. Спрыгните с моста на ос. По ним вы должны добраться до скалы. Падая вниз, вы соберёте кристаллы.

На ***втором этапе***, когда доберётесь до верху и возьмёте ключ, быстро бегите назад (вниз): за вами мчится стена с шипами. Подойдите к большой двери. Она откроется, и вы сможете пройти на верхушку башни. На башне, уничтожив цветы, возьмите кристаллы.

Внизу на ***третьем уровне*** находится труба. Прыгните в нее – и окажетесь в призовой комнате. Стреляйте в мишень. Сверху из пузыря высыплются кристаллы, удваивающие ваши очки. Остерегайтесь больших зелёных кристаллов: они стреляют.

На ***четвёртом этапе***, чтобы обмануть скачущий камень, нужно прыгнуть и быстро пробежать под ним. Здесь поможет уменьшающее желтое оружие.

На ***шестом уровне (в болоте)*** остерегайтесь зелёной жидкости. Эта болотная жижа отнимает у вас энергию.

Чтобы справиться с ***королем грибов (первый «босс»)***, учтите, что он очень не любит огня. Бросайте в него огненные шары, используя катапульты. Хватит трех ударов.

На ***девятом уровне, в лесу,*** вас атакуют кучи пчёл, улиток, а также пауки. По деревьям придётся подниматься и опускаться, как на лифтах. Паутины используйте в качестве батутов. Вам повезло, если вы сумеете найти жёлтое оружие: считайте, что вы счастливчик.

Одиннадцатый уровень (на пилораме). Рыцари в ближнем бою дерутся неплохо, но в некоторых местах после их ликвидации появляется ключ.

Пилы, торчащие в дереве, можно использовать как пружины, позволяющие вам совершать эффектные прыжки. В ящиках, если на них прыгнуть, можно отыскать пять кристаллов.

Второй «босс» – огромный солдат с киянкой. Под железным мостом на огне стоит котёл, а рядом с ним

есть рычаг. Если нажать на этот рычаг, котёл переместится к проему в середине круга, где будет нагревать шар. Прыгнув на шар, вы подлетите (как на батуте). Нужно таким манером шесть раз приземлиться солдату на голову.

На ***заброшенном дирижабле (тринадцатый уровень)*** опасайтесь столкновения с бомбами. На уровне встречаются пушки. Прыгайте в них и стреляйте (■) по указателю.

На ***четырнадцатом этапе (в небе)*** не бегите вперёд: недолго и упасть. На светлых тучках не задерживайтесь. По разноцветной радуге можно прыгать.

Не прыгайте на пчел ***пятнадцатого уровня*** сразу. Берегитесь бомбы-акулы. Комнаты со светлыми синими стенками обладают телепортирующими свойствами.

А на ***шестнадцатом уровне*** телепортатор – в конуре. Старайтесь прыгать по пчёлам – и вы найдёте сюрприз.

Чтобы взять «жизнь» наверху в розовой дуге (***ледяной дворец семнадцатого этапа***), возьмите оружие и стреляйте в зелёный лёд. Разбив его, вы сможете пройти дальше.

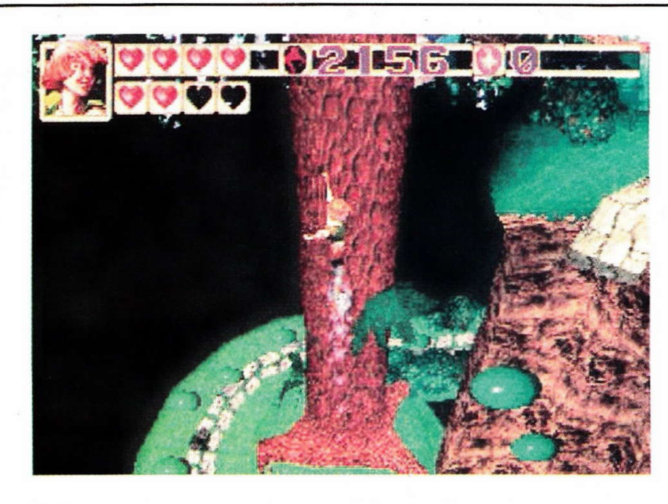
Внутри замка (восемнадцатый этап игры) постарайтесь не сталкиваться с большими розовыми электрическими шарами. Чёрные рожицы дьявола пытаются убить вас. Прячьтесь от громадного дьявола в стеклянных будках.

Первая стадия ликвидации глаза, охраняющего кристалл (это ***третий «босс»***) – разбить все красные кристаллы вверху («лучевые установки» можно перемещать). Далее – глаз на ногах. Убить его можно только пушкой. Прицел передвигается при помощи ролика (встаньте на него и бегите, а затем нажмите кнопки рядом: оружие выстрелит). Чтобы перезарядить оружие, нужно на двух «лучевых установках» подняться наверх и попасть в середину треугольной рамки.

В финале вы увидите красивый мультфильм, из которого узнаете, что акробатка и шут нашли наконец желанный кристалл, а чудовище вернуло город на место.

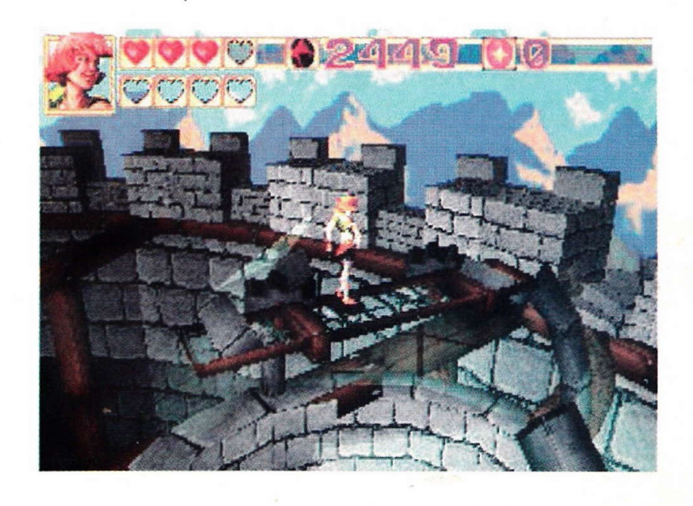
Пароли этапов игры

1 – ADEAMIIE
2 – EPIJAKCA
3 – FBIJAKCI
4 – KOCCCIEE
5 («босс» № 1) – NGIAIBJJ
6 – NIIAJBCB
7 – KGCACICI
8 – AHICBAJI
9 – .AIICFAJG
10 – AIICBAJI
11 – FBIIAKCK
12 («босс» № 2) – FDIIAKDC
13 – FFIIAKDK
14 – KACACIBA
15 – ADMCFAID
16 – EMIIEKBE
17 – OEIBIBMJ
18 – FAAIAKCE



Пароли дополнительных возможностей

HARDBODY – бессмертие;
OTTOFIRE – новое оружие;
VITAMINS – тридцать одна «жизнь»;
CORONARY – пятикратный запас энергии;
INANDOUT – способность висеть;
TWISTEYE – возможность вращать экран (удерживая **L1** и **L2**);
EVILDEAD – сразу вернуться;
CASHDASH – дополнительная опция после прохождения этапа;
TOMMYBOY – опция новой игры (после прохождения этапа);
THETHING – бег «велосипедом» (удерживая **L2**, нажмите ●; для возвращения в нормальное состояние держите **L2** + **X**);
BORNFREE – полная карта, возможность выбора этапа;
BODYSWAP – новый персонаж (нажмите ▲ во время игры).



Porsche Challenge

Разработчик	Sony
Издатель	Sony
Выход	август 1997 г.
Жанр	гонки
Игроков	2
«Сохранение»	1 блок памяти
Рейтинг	★★



Это один из лучших на PlayStation гоночных симуляторов, который переносит вас в водительское кресло «Бокстера» – нового автомобиля Porsche.

Игра разрабатывалась совместно с фирмой Porsche. Результатом этого сотрудничества стало перенесение акцентов на техническую сторону гонок.

Играя, вы видите своего водителя, порой комментирующего ситуацию. Шесть предлагаемых водителей различаются характерами и манерой вождения.

К вашим услугам чемпионат, гонки на время, тренировочный режим. Для двух игроков предусмотрен режим «друг против друга». В каждом заезде участвуют четыре машины.

Игра состоит из двенадцати трасс разной сложности, в том числе – легендарный испытательный полигон Porsche в Штутгарте. Каждая трасса имеет три вариации: длинную, интерактивную и зеркальную. Зеркальный режим (вывернутая трасса) включается после завершения вами чемпионата. Наиболее интересен интерактивный режим: вид трассы зависит от того, какой конус был вами сбит.

Графика «Porsche Challenge» потрясающа. Пусть в «Wipeout» лучше спецэффекты, пусть «Motor Toon» более красочен, зато «Porsche» имеет самые реалистичные текстуры трасс и объектов на обочине. Прекрасно воспроизведены соседние автомобили, нет искажений и резких скачков изображения. Пожалуй, сверхдетальное изображение автомобиля даже отвлекает. Лучше всего получились колеса: вертятся и визжат на поворотах, как настоящие.

Вместо стандартного контроллера фирмы Sony удобнее использовать «neGcon».

Управление

Чемпионат состоит из двенадцати трасс (4 обычные трассы, 4 длинные и 4 интерактивные). Каждый круг интерактивной трассы готовит вам новые ловушки (предметы на трассе, снятые заграждения и т. п.). Одержав победу на всех двенадцати трассах и посмотрев видеоролик победителя, вы сможете сыграть в зеркальном режиме.

В одиночной игре можно менять обзор (при помощи **L2**).

Выберите язык: английский, французский или итальянский. Определитесь со сложностью игры:

easy – легкая игра;
medium – игра средней трудности;
hard – самая сложная игра.

Вам предоставлен выбор коробки передач: ручной или автоматической.

Каждая гонка начинается с шестой позиции. Вы должны выиграть – и тогда пройдете на следующую трассу. Выиграв на четырех базовых трассах (Штутгарт, США, Япония и Альпы), вы получите доступ к опции «сохранения» и вернетесь в Штутгарт. Но теперь трассы будут длинней и сложней.

Водители

Dan – американец-кикбоксер на белой машине;
Beats – диджей из Британии на зеленом «Бокстере»;
Taka-bo – японец-хакер на красном автомобиле;
Nikita – французский журналист (папарацци небось), машина – кремовая;
Marco – маханик-итальянец, ведущий голубой «Бокстер»;
Rachel – топ-модель из Швеции на розовом автомобиле;
Test Driver – неизвестный тест-пилот на черной машине.

Машины Dan'а и Rachel лучше держат дорогу, меньше скользят. Слабость этих автомобилей – плохо поставленная динамика разгона.

Beats и Marco – герои среднего уровня. Их машины лучше разгоняются, чем у Dan и Rachel, но менее устойчивы.

Машины Taka-bo и Nikita еще менее устойчивы, но имеют наименьший радиус поворота и огромное ускорение. Они подойдут для опытного игрока.

В каждой из трех названных пар легче играть за первого героя.

Советы

Чтобы лучше стартовать, нажимайте на газ, как только увидите надпись «GO».

Обороты двигателя держите средние. Если они будут слишком малы или слишком велики, старт вы проиграете. Наилучший «turbo start» у вас получится при оборотах от 5 до 6 тыс. в минуту.

Гонщик, стартующий следом за вами, – ваш основной соперник.

«Porsche Challenge» – достаточно достоверный симулятор. Здесь мало давить на газ. Чтобы достичь хорошего результата, придется научиться пользоваться тормозами.

Лучший способ пройти поворот – на входе сбросить газ, ударом по тормозам сорвать машину в скольжение и ускориться на выходе из поворота.

Если какой-нибудь грузовик преграждает вам путь, посигнальте ему – и он уступит дорогу. Дружественно настроенным участникам гонки тоже можно сигналить. А вот к неприятелям лучше «подкрадываться» незаметно.

Особенности трасс. Короткий путь (shortcut)

Если вы не знаете короткого пути, вам никогда не выиграть заезда у Test Drive – уж он-то знает трассы как свои пять пальцев.

Водитель Dan поедет по короткой дороге только в том случае, если по ней поедете и вы. Beats иногда использует короткий проезд (если он открыт) независимо от вас. Nikita пользуется открытым коротким проездом только вместе с вами. Marco срежет путь вместе с вами с вероятностью 20 % в обычных режимах и наверняка – в режиме «hard». Taka-bo непременно поедет короткой дорогой в режиме «evil», в других режимах – вместе с вами.

Stuttgart



На трассе в Штутгарте есть подъемные заграждения, вынуждающие сворачивать на ту или иную дорогу. Левая дорога намного сложнее правой. Однако барьеры срабатывают случайным образом – вам остается надеяться только на удачу. Далее мы перечислим в нашем описании эти барьеры.

Два барьера опускаются на первом круге, когда их переключат. «Переключателем» оказывается любой водитель, пересекающий участок дороги после поворота. Если играют двое, эти барьеры всегда закрыты.

Четыре барьера перекрывают другой конец этого участка. Еще четыре барьера открываются и закрываются при приближении первого пилота.

Две группы барьеров перекрывают дальний конец боковой дороги.

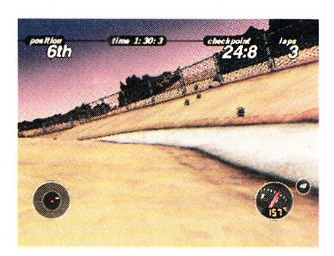


Конусы присутствуют в одиночной игре. При наезде на них машина сильно подпрыгивает.

USA

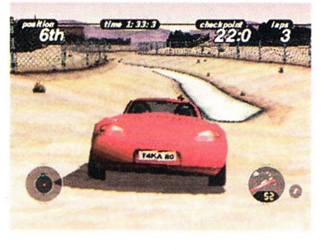


После первого поворота налево обратите внимание на стоянку с правой стороны. Иногда там появляется белый грузовичок. Это означает, что открыт секретный проезд через канализацию. Поравнявшись с грузовиком, резко поверните налево, в ливневый сток. Прямо как в «Терминаторе»...



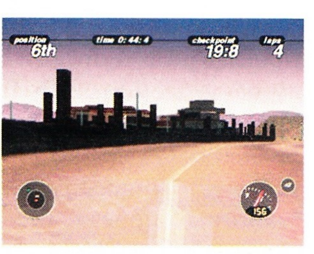
Старайтесь не угодить в лужу. Выезд – через трамвайную остановку.

Деревья в центре города можно сбивать.

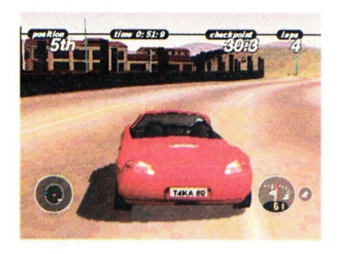


В зависимости от уровня сложности здесь появятся один или два поезда. Чтобы объехать их, вам потребуется всё ваше искусство.

Если в интерактивном режиме задеть коробки на мосту, то на следующем круге мост будет закрыт. Мигающие огни сообщают о необходимости ехать в объезд.



Три грузовика беспорядочно пересекают дорогу. Но они остановятся, если им вовремя посигналить.



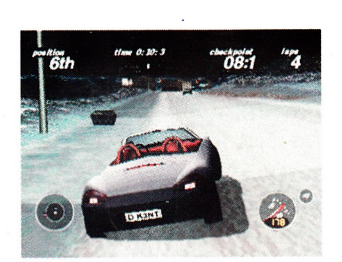
Достигая причала, будьте осторожны: мост неисправен. Но еще не всё потеряно. Если корабль не пришвартован, он покинет причал и, когда будет проходить под мостом, вы сможете использовать его, чтобы перебраться на другую




сторону. Не заденьте коробки – и сможете проехать здесь еще два круга.

Если корабль в гавани, придется ехать в объезд, через доки. Берегитесь грузовиков. Как только они тронутся, посигнальте им (они остановятся) – и вперед!

Japan




Если в интерактивном режиме наехать на первую корзину на левой стороне дороги, то вы сможете обнаружить знак «IO». Проезжая на следующем круге по стартовой полосе, вы узнаете, что открыт секретный проезд через ворота.

Специальный знак показывает, открыты ли ворота замка. Впрочем, трасса и так предоставляет немало возможностей для борьбы с соперниками.

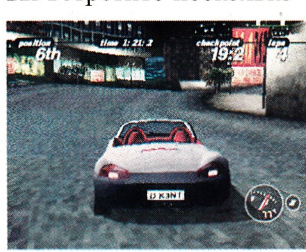
При прохождении вами второго и третьего кругов гонки, возможно, будут производиться дорожные работы.

Парковочные заграждения переключаются при приближении игрока. Мигающий крест показывает, что дорога перекрыта.

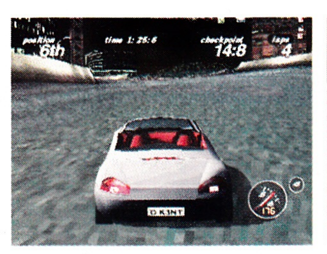
Поезд появляется случайным образом, когда водители выезжают из туннеля.

Впрочем, в Японии более трудная дорога может оказаться более быстрой, т. к., когда открывается короткая дорога, исчезают все черные и желтые барьеры.

Проехав резкий правый поворот, остановите машину на эмблеме «IO». Иногда при этом слышится странный звук. В этом случае проезжайте через эмблему – и попадете на секретный проезд, где вы встретите несколько




сюрпризов. Несколько секунд спустя попадете на главную дорогу. При аккуратном вождении



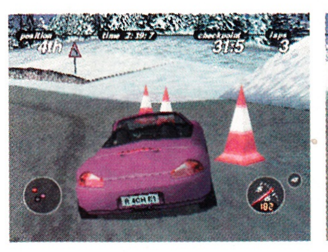

эта дорожка позволит вам сберечь несколько драгоценных секунд.

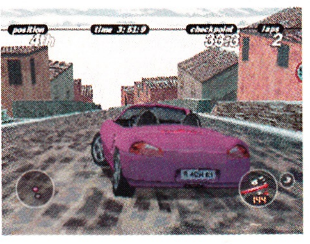
Alpine




Четырехэтажные заграждения с мигающим огнем сигнализируют, что участок перекрыт в связи с дорожными работами.

Когда вы впервые въезжаете в деревню, огромные двери плотно закрыты. В начале второго круга вы увидите снегоуборочную машину и конусы ограждения. Выезд из деревни загораживает куча снега. Сбейте ко-



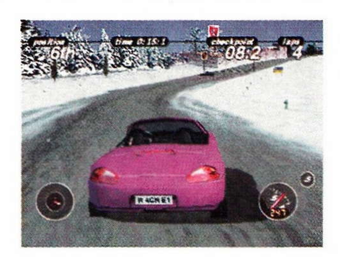



нусы – и снегоочиститель уберет снег и конусы. Откроются ворота, и следующие круги можно будет проехать




по короткой дороге.

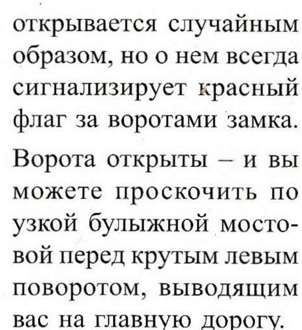
Секретный проезд через замок позволит избежать трудной дороги перед туннелем. Проезд

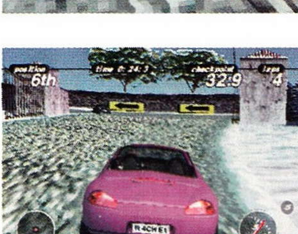


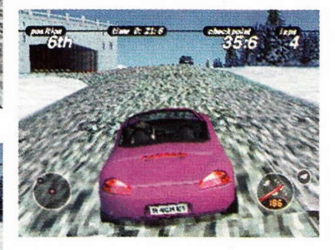
открывается случайным образом, но о нем всегда сигнализирует красный флаг за воротами замка.

Ворота открыты – и вы можете проскочить по узкой булыжной мостовой перед крутым левым поворотом, выводящим вас на главную дорогу.



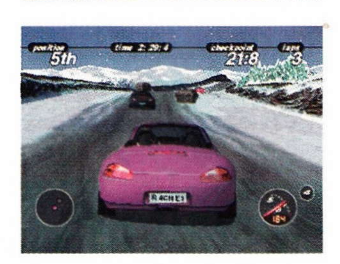


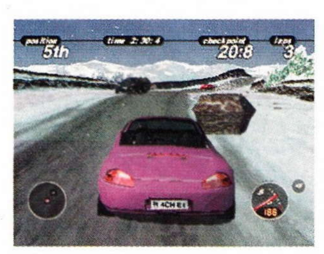


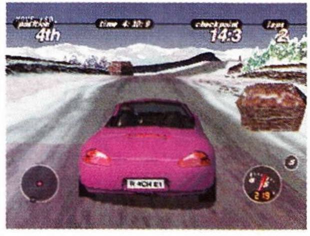


Через дорогу иногда перелетает лыжник.

В конце круга берегитесь падающих валунов. Каждый следующий круг означает лишний валун, так что будьте осторожны. Выйдя на высокой скорости из поворота, вы можете угодить под очередной камнепад.

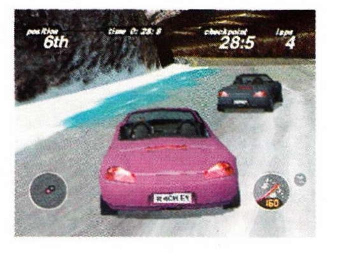






Будьте особенно внимательны, когда едете в окружении других машин. Если вас оттеснят в валуны, вы останетесь позади.

Если вы проедете по воде перед въездом в туннель, это создаст вам трудности на следующем этапе, где гонка происходит на льду. Обратите внимание, что лужа растет с каждым кругом.



Точно также разрастается и снежная куча.

Коды

Все коды вводятся в главном меню (не обращайте внимания на «секретную» опцию в нижней части меню). Признаком того, что код сработал, будет истерический смех за кадром. Если код не срабатывает, попробуйте применить его еще раз, чуть увеличив скорость набора.

■, ●, ■
– активизация меню кодов; «включение» подпрыгивания автомобиля на неровных участках дороги;

■ + ▲ + ●, L1, L2, R2, R1
– вид «рыбий глаз» (широкий обзор);

L1 + L2, R1 + R2 + ■
– неограниченное количество попыток;

→ + ■, ← + ● + SELECT
– тест-пилот (Test Driver);

← + ●, → + ■ + SELECT
– опытный тест-пилот; регулирование качеств машины, позволяющих ей держаться на трассе;

↑ + ■, ↑ + ●, ↑ + ■, ↑ + ●, ↑ + ■, ↑ + ●, (↑ + ■)
– все машины на трассе при резком изменении рельефа будут подпрыгивать;

■ + ●, L2 + R2, ■ + ●, L1 + R1, ■ + ●
– невидимая машина (этот код часто «подвешивает» программу);

↑, ←, → + SELECT – сумасшедшая гонка;

SELECT + ■, SELECT + ●, SELECT + ■ + ●
– гипермашина;

↑, ▲, ↑, (↑), ▲
– высокое воспроизведение звука;

↓ + START, ↑ + START, SELECT, START
– в начале заезда скорость общения с противником увеличивается в несколько раз, так что произносимые в ваш адрес фразы будут звучать очень комично.

Удерживая START, нажмите ↓ и ↑, потом отпустите START и нажмите SELECT и START
– интерактивный режим;

← + ●, ↓ + ▲, → + ■ – интерактивные трассы;

↑ + SELECT, ↓ + SELECT, START, SELECT
– длинные трассы;

← + ●, ↓ + ▲, → + ■ – зеркальные трассы;

■, ●, ← + SELECT, → + SELECT
– концовка игры.

Sim City 2000

Разработчик	Maxis
Издатель	Maxis
Выход	июнь 1996 г.
Жанр	стратегия
Игрок	1
«Сохранение»	8–12 блоков памяти.
Рейтинг	★★

Игра «Sim City 2000» для PlayStation создана по мотивам одноимённой компьютерной версии.

Здесь нечего разрушать. Здесь нужно строить. Созидать. Создавать из ничего. И в конце концов должен получиться «идеальный город». Весь вопрос в том, каков этот идеал?!

Стратегическая игра предлагает бесчисленное множество вариантов развития города. «На вкус и цвет товарища нет», и вы вполне можете построить свой, совершенно необыкновенный город. Всех нюансов и скрытых возможностей не перебрать – именно это и делает игру столь увлекательной.

Информация на экране

В бегущей строке наверху экрана представлена вся текущая информация.

Иконки «Строения» также расположены в верхней части экрана:

бульдозер
– вы можете изменить рельеф местности: разрушить строение, убрать мешающие деревья, поднять или опустить уровень местности;

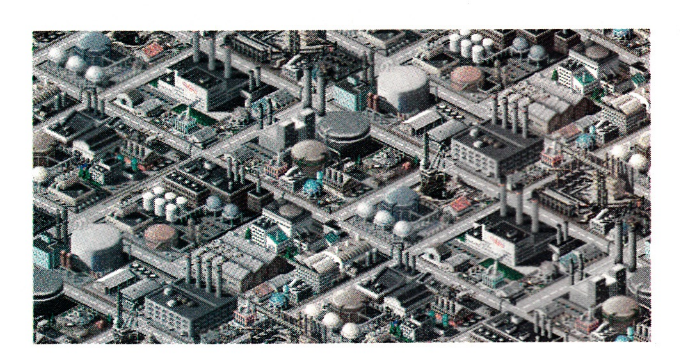
домик
– это жилые кварталы: дешёвые менее доходны, а роскошные дороги, но более прибыльны;

небоскрёб
– предприятия торговли: малые предприятия и крупные фирмы;

завод с дымящей трубой
– промышленные предприятия: легкое машиностроение и тяжёлая (более выгодная) индустрия;

самолёт
– транспортные предприятия: морской порт и аэродром;

полицейский значок
– охранные службы: полиция, пожарная охрана, учреждения здравоохранения, тюрьма;



китайский домик
– образовательные структуры: школа, колледж, библиотека, образовательное телевидение;

воздушные шарики
– индустрия отдыха и развлечений: малый и большой парки отдыха, зоопарк, стадион, яхтклуб;

античный храм
– такие конструкции горожане позволяют возводить только очень хорошему мэру. Храм восхваляет мэра и его правление;

дерево
– расположенные здесь строения улучшают настроение жителей и собираемость налогов. Можно посадить деревья, а можно вырыть водоём.

Иконки управления видами расположены в левой части экрана:

первая сверху иконка
– «переключает» два вида: вид города сверху и схему подземных коммуникаций;

вторая иконка
– обеспечивает или подробное изображение домов, расположенных в жилых кварталах, или только площадей, занимаемых жилыми кварталами;

третья иконка
– отвечает за изображение дорог на плане;

последняя иконка
– регулирует появление на схеме кварталов различных конструкций.

Иконки «Коммуникации» расположены в левой нижней части экрана:

молния
– электроснабжение. Здесь вы можете провести линию электропередач, а также построить электростанции различной стоимости и мощности (угольную, гидроэлектрическую и нефтяную);

кран с водой

– водоснабжение. Стройте здесь водопроводные трубы (прокладываются под землёй), водораспределительные насосы (желательно располагать по одному около каждого крупного квартала, и уже от этого насоса тянуть трубы), водонапорную башню (одна такая башня снабжает водой огромную территорию, так что вторая башня понадобится вам нескоро);

дорожное полотно

– выбор действий, связанных с шоссейными дорогами. Первоначально вам доступны лишь два из них: строительство звена дороги и рытье туннеля;

сегмент железной дороги

– железнодорожные линии, аналогично шоссейным дорогам;

полицейский значок

– коммуникации охранных систем: полиции, пожарной охраны, гвардии (на ранних этапах игры недоступны).

Средства управления планом города:

самая левая иконка

– управлять видом города на плане: приближение и отдаление изображения, его поворот;

следующая иконка

– возможность насладиться новыми пейзажами. В частности, доступная с самого начала иконка позволяет прокатиться по городу на автомобиле и как следует рассмотреть его изнутри;

третья иконка

– получение статистических данных.

Кнопки

X – выбор опции или иконки;

● – отмена команды, выход в основную таблицу;

L1, **R1** – вращение плана;

L2, **R2** – приближение, удаление плана.

Коды

Начните игру, выберите «city info» и «budget». В бюджетном окне нажмите и держите **R1**, затем нажмите **X**, ●, ▲, ■ и отпустите **R1**. Теперь держите **L1**, нажмите **X**, ●, ▲, ■ и отпустите **L1**. Далее, удерживая **R2**, нажмите **X**, ●, ▲, ■. Отпустите **R2**, а потом, зажав **L2**, нажмите **X**, ■, ▲, ● и отпустите **L2**. Вы услышите жизнерадостные звуки и окажетесь счастливым обладателем приза в 1.000.000 долл.

Выбрав тот или иной инструмент, перейдите к строке статуса и нажмите ←, →, ←, →, ●, **X**. Теперь вы сможете использовать любой из инструментов, получив максимально возможные в игре баллы.

Прохождение

Необходимо с самого начала тщательно продумывать планировку города.

Жители (симы) не любят ходить пешком и дальше чем на три клетки вообще не перемещаются. Поэтому строительство зон шире чем в шесть клеток – напрасная трата денег. Но даже если вы позаботитесь о шоссейных или железных дорогах, симы не поедут искать работу дальше чем на 24 клетки.

Однако и слишком близкое соседство жилых кварталов и индустрии не желательно. Электростанции и заводы, создавая неблагоприятную экологическую обстановку, отпугнут симов, и вам придётся либо переносить зоны, либо насаживать лесные массивы.

Налогообложение зависит от плотности населения. Чем плотность меньше, тем выше налоги. Так что в конечном итоге сумма налогов почти не зависит от количества народа на той или иной территории. Полезной может оказаться такая уловка: в январе снизьте налоги до 0 %, а в декабре резко повысьте их. Население, привлечённое дешевизной жизни, повалит в город, а потом будет вынуждено выложить кругленькую сумму. Только не забудьте сразу снова снизить ставки налогов – иначе симы решат, что лучше им жить где-нибудь в другом месте и покинут ваш город.

В зонах с тяжёлой промышленностью наблюдается больший прирост населения.

При малой численности населения (до 20.000 чел.) клеток, занятых промышленным производством, должно быть раза в три больше, чем отведённых под торговлю. Когда население приблизится к 100.000 чел., площади под индустрию и торговлю должны стать примерно одинаковых размеров. Для мегаполиса с населением свыше 200.000 торговля выступает на передний план и требует места в два-три раза больше, чем промышленность.

Размещайте тяжёлые и грязные производства по окраинным областям города, а торговлю и жилые кварталы – в центре, при этом чередуя их и обеспечивая их соприкосновение.

Симы очень любят водить личный автотранспорт и любой из них, живущий не далее трёх клеток от дороги, может ею пользоваться.

Образование разделено по степеням. В начале развития вам нужна только школа, но если вы хотите иметь в своём городе наукоёмкие производства, придётся построить колледж. Наиболее прибыльные отрасли процветают в районах с высоким уровнем образования.

Theme Park

Разработчик	Bullfrog
Издатель	Electronic Arts
Выход	октябрь 1995 г.
Жанр	стратегия
Игрок	1
«Сохранение»	1 блок памяти
Рейтинг	★★

Вы управляете парком развлечений. Ваша задача – сделать его как можно лучше. Представьте себе: вы идете по парку, а очереди – короткие, нет плачущих и уставших детей, весело крутятся аттракционы, везде чисто, как в раю. Чтобы увидеть такую идиллическую картинку, придется изрядно потрудиться. Вы покупаете новые аттракционы, рассаживаете деревья, размещаете пруды. Но когда эти непоседливые посетители парка начинают бросать везде мусор, бегать где не следует, ломать аттракционы – становится неспокойно на душе. Все это может стать вам в тысячи долларов убытка. Этак не долго совсем поседеть от забот. Постарайтесь этого избежать.

Кнопки

▲ – режим просмотра парка «от первого лица»;

● – статистика о бюджете парка;

X – кнопка выбора;

■ – уничтожение выбранного объекта или его части. При уничтожении аттракциона потребуется подтверждение;

L1 – меню строительства аттракциона, дороги, закусочной и т. п.

R1 – меню объекта. Наведите курсор, например, на техника и нажмите **R1**. Появляется список команд, которые можно отдать технику: «щипцы» – перемещение по парку, «гаечный ключ» – ремонт сооружения, вышедшего из строя (из таких зданий валит чёрный дым);

START – «пауза» в игре;

SELECT – выход из игры.

Как начать игру

После того как вы введете своё имя, появится меню, позволяющее:

SETUP NEW THEME PARK – начать игру с начала;

LOAD GAME – загрузить игру с карты памяти;

SEE INTRO – просмотреть начальную заставку игры;

SEE CREDITS – увидеть титры с именами создателей игры;

CONTINUE GAME – продолжить игру.

Выберите пункт «SETUP NEW THEME PARK». Появится новое меню, в котором вы можете:

Sim level – установить начальный уровень сложности игры;

Opponents level – задать уровень мышления компьютера;

First game – заявить, что это ваша первая игра (отвечайте в этом случае: «yes»);

Opponents – предусмотреть наличие в игре конкурентов или же убрать их;

Park visitors – указать первоначальное количество посетителей парка;

Your name – изменить своё имя;

Park name – дать название своему парку.

Затем появится карта мира с названиями стран, в которых можно купить участок. Для вашего парка необходимо выбирать участок с нулевой стоимостью.

Меню строительства

Один человек на дорожке
– дорога для небольшого числа посетителей.

Много человек на дорожке
– дорога для большого числа посетителей.

Домик с крышей
– небольшие торговые точки:

coffee shop – кофейный ларёк,
mr. Walley ices – ларёк с мороженым,
pokey cola – продажа напитков,
gun shoot – тир,
ballon world – ларёк с шоколадками,
big time fries – продажа жареной картошки,
duck shoot – продажа куриных окорочков,
big time burger – продажа гамбургеров,
novelty sho – фотография (с животными) на память,

saloon – комната смеха,
steak restraurant – ресторан,
tin can alley – продажа мягких игрушек,
coconut sky – ларёк с карамелью,
raca track – миниаттракцион со сладкими призами,
arcade – информационный киоск, в котором посетители могут получить сведения о парке.

Дерево – посадка деревьев, сооружение озер, строительство туалетов и заграждений из брёвен, кирпича, кустарника.

Человек – наём служащих (техники, мусорщики, актёры).

Домик с значком доллара – рейтинг вашего парка (вы можете просмотреть графики, показывающие, как в парке идут дела).

Улыбающаяся рожица – мнения посетителей парка.

Буква «N» – карта владений вашего парка.

Игрушечные лошадки – аттракционы:

monorai – американские горки,
pirate boat – пиратский корабль,
space shuttle – космический «шаттл»,
roller coaster – зал для роллеров,
maze – лабиринт,
planet rocket – межпланетная ракета,
snakes and ladderl – змеиная горка,
big wheel – колесо обозрения,
observatory – обсерватория,
ghost house – дом с привидениями,
observation tower – башня-обсерватория,
cowboy acts – городок ковбоев,
bouncy castle – резиновый город,
tree house – дом в дереве,
rubber tubing – причал и морской путь,
merry Go.roudd – вращающийся аттракцион с кофейными чашками,
clown acts – зал для выступлений клоунов,
super stinner – здесь предсказывают судьбу,
raca carride – гараж и автомобильная дорога,
a plane flyer – летающий объект,
loop the loop – строительство дороги для высоких американских горок,
flighti sim – симулятор космического корабля,
cork screw – дорога для американских горок с поворотами,
haunter house – дом ужасов.

Стрелка вниз – «сохранение» текущего уровня.

Стрелка вверх – загрузка «сохранения» с блока памяти.

Советы

Никогда не спешите застраивать парк. Подумайте сначала о плане, решите накопившиеся проблемы.

Чем больше вы построите аттракционов, тем больше получите денег. Причем разнообразные аттракционы прибыльнее однотипных.

Исправность аттракционов обеспечивают механики. Устаревший аттракцион лучше поменять на новый, чем ремонтировать.

Магазины принесут большую прибыль, но породят большие кучи мусора. Придется нанимать многочисленных уборщиков. За уборщиками (ребята в комбинезонах) нужно присматривать: некоторые участки они вечно забывают убрать. Используйте «навигационную систему», указывая место уборки. Стоя на дорожках, уборщики очищают ваш парк от мусора. Если же вы поставите их на газон, то из мусорщиков они переквалифицируются в газонокосильщиков.

Также для борьбы с мусором ставьте вдоль дорог ограду. Ограждайте также все здания, чтобы дети не бродили по парку.

В дверях магазинов ставьте швейцаров, и поток посетителей никогда не иссякнет. Если некоторые товары не продаются, распорядитесь, чтобы их сменили.

Деревья и озера – важный элемент парка. Облагороженный парк позволит вам претендовать на награду.

Неплохо предусмотреть развлечения около входа в парк и в очередях на аттракционы. Во время дождя можно выдавать зонтики.

Если аттракционы слишком часто ломаются, а служащих избивают, необходимо нанять охрану.

Если вам покажут картинку закусочной с протянутыми руками, значит, ваш партнёр хочет заключить с вами сделку. Держите **R1** – и ваша рука попытается схватить руку партнера. Получится – значит, контракт будет заключен.

Секреты

В качестве имени («nickname») укажите: «bovine», а во время игры нажмите ■ + **X** + ● (появится подтверждение правильного применения кода). Эта уловка даст вам все постройки.

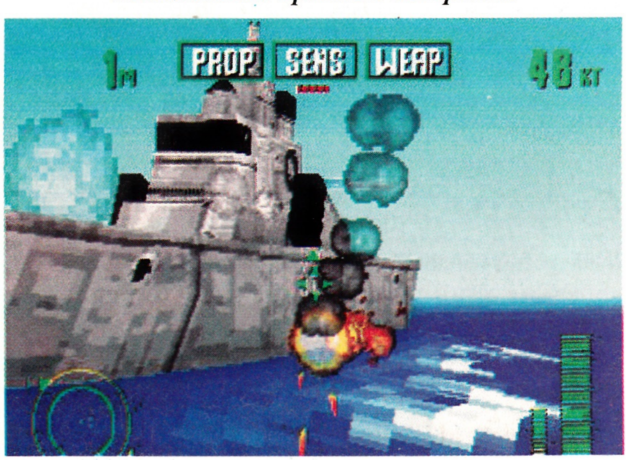
Tiger Shark

Разработчик	GT Interactive
Издатель	GT Interactive
Выход	апрель 1997 г.
Жанр	симулятор
Игрок	1
«Сохранение»	1 блок памяти
Рейтинг	★

В будущем, если верить легенде игры «Tiger Shark», Япония станет пополнять свой энергетический запас, качая с подводной станции магму прямо из недр Земли. Вспомнив о печально известной сейсмической нестабильности Японии, вы оцените эту затею по достоинству. И не вы одни. Советы (да-да, на мировой арене вновь появился СССР) решили нанести удар по японской подводной станции. А страдает, как всегда, крайний. Играя за пилота «Tiger Shark» – судна на воздушной подушке – игроманам придется рисковать собственной жизнью ради благородной задачи остановить «красную угрозу».

Большинство миссий игры разворачивается вокруг скопления станций, качающих магму. По периметру зоны курсируют транспортные корабли. Пройти миссии достаточно сложно. Если вас убьют, вы должны будете начинать прохождение заново (что довольно-таки нудно). Сразу предупредим: управление кораблем «Tiger Shark» – весьма нелегкое дело.

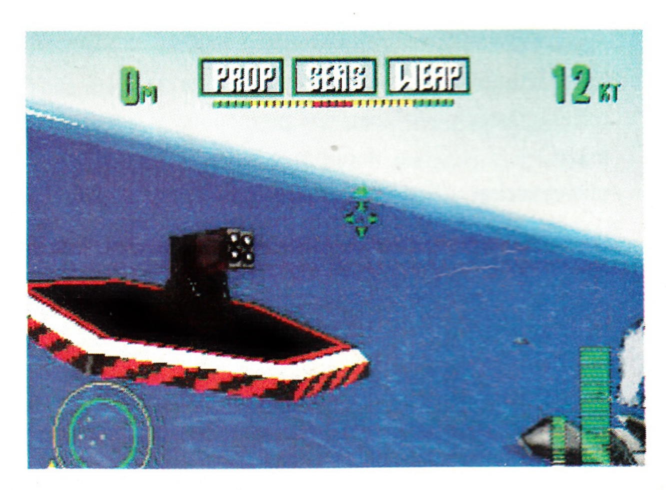
Графика очень прилична. Прекрасное дополнение к игре – великолепно воспроизведенная морская флора. Но вот военные объекты уж очень напоминают простые квадраты.





Пароли этапов игры

2 – Akula	6 – Rezky
3 – Pasha	7 – Tucha
4 – Miras	8 – Zarya
5 – Nakat	9 – Vosta



Пароли дополнительных возможностей

Sneeg – секретная игра;
Kursk – неуязвимость;
Ruble – улучшенное оружие;
Kirov – нескончаемые боеприпасы;
Buggy – секретная заставка;
Kamov – тестирование звуков;
Kiev – секретная таблица;
Soyuz – плаванье без гравитации.

Отмена всех секретных возможностей – пароль Minsk.

Попробуйте также применить такие пароли: Buran, Dnepr, Lenin, Rogov, Russi, Volga.

V–Rally

Разработчик	Infogrames
Издатель	Ocean
Выход	июль 1997 г.
Жанр	гонки
Игроков	2
«Сохранение»	2 блока памяти
Рейтинг	★★★★



Главное меню

Выберите язык: французский, английский, немецкий. В нашем описании мы будем придерживаться англоязычного варианта игры.

Number of Players

Здесь нужно выбрать количество игроков, которые будут участвовать в гонках: один или два (значение изменяется нажатием ←/→).

Game Options

Игровые опции вызываются путем нажатия **X** в этой строке. Появится дополнительное меню:

Game Difficulty – выбор уровня сложности игры («rookie» – легкая игра, «pro» – средней сложности, «ace» – самая сложная);

Screen Setup – возможность изменять положение экрана. Пункт «Screen mode» включает и отключает режим широкоформатности. При игре вдвоем экран можно разделить на две половины по горизонтали или по вертикали (пункт «Split screen»). Выравнивание экрана по горизонтали или по вертикали осуществляется при помощи «Horisontal screen offset» и «Vertical screen offset»;

Sound Options – звуковые опции, позволяющие выбрать тип звука («Sound mode»), отрегулировать звуковые эффекты («Sfx mode»: «stereo», «surround», «mono»), громкость музыки («Music volume»), голосового сопровождения («Copilot volume») и звуков природы («Ambient volume»);

Load Game Data – загрузка прежних «сохранений»;

Save Game Data – «сохранение» игры (только при наличии карты записи);

Merge Hi Scores – перечень «сохранений» на карте памяти;

Exit – выход из меню игровых опций.

Player Settings

Опции игрока активизируйте нажатием в этой строке на **X**. Появится такое меню:

New player – внесение в список нового имени игрока;

Select existing player – выбор игрока, уже имеющегося в списке;

Erase player – удаление игрока из списка;

Car selection – выбор автомобиля;

Gear box – коробка передач (автоматическая или ручная);

Controller configuration – определение конфигурации джойстика;

Speed display – индикация скорости (в км/ч или миль/ч);

Exit – выход из меню опций игрока.

Time Trial

Это гонка на время. Ваша задача здесь – установить рекорд на трассах аркадного типа.

Single race – обычный рейс на время для одного игрока;

Duel – борьба между двумя игроками;

Chost – игра-состязание с вашим «призраком», который появится на третьем круге. При игре вдвоем вы становитесь «призраками» друг для друга: ваша машина будет свободно проходить сквозь машину соперника.

Среди аркадных трасс различают легкие, средние и сложные. Дополнительно предусмотрены трассы в восьми странах, по три трассы в каждой стране.

В *Индонезии* все трассы – гравиевые. Ехать придется в полдень. Первая трасса – лесная, при солнечной погоде. Вторая трасса проложена среди рисовых полей, при ясном солнце. Третья трасса – это горная дорога, льет дождь.

Трассы в *Англии* также покрыты гравием. Первая из них – это парковая дорога, идет дождь, время – полдень. Вторая трасса проходит в полях, время – полночь. Третья трасса – горная, густой туман, полдень.

Испанские трассы заасфальтированы. Первая трасса – морское побережье, во время заката. Вторая трасса – это загородная дорога, солнечно, полдень. Третья трасса – деревенские дороги, размытые дождями, время – полдень.

Трассы в *полупустыне («Safari»)* покрыты гравием. Первая трасса – в песках, ехать нужно на закате солнца. Вторая трасса проложена по заболоченной местности, время – полдень. Третья трасса – это лесная дорога в солнечную погоду, время – полдень.

На *Корсике* у всех трасс асфальтовое покрытие. По первой трассе (деревенская дорога) нужно проехать в полдень, при солнце. Вторая трасса проложена в горах, идет дождь, время – полдень. Третья трасса – это лесная дорога, время дня – закат солнца.

В *Новой Зеландии* трассы гравиевые. Первая трасса – загородная дорога, солнечно, время – полдень. Вторая трасса проходит по тропическому лесу, в полдень, льет дождь. Третья трасса – ночная дорога в лесу.

Во *французких Альпах* дороги асфальтовые. Вам предстоит ехать в полдень. Первая трасса – это лесная туманная дорога. Вторая трасса – деревенская дорога, солнечно. Третья трасса – зимняя лесная дорога.

В *Швеции* гололед. Все трассы очень скользкие. Первая из них – загородная дорога, время – полдень. Ваша вторая трасса – лесная дорога зимней ночью. Третья трасса проложена в зимнем лесу, стоит солнечная погода, полдень.

Arcade

Аркада подразделяется на три уровня сложности.

Самый легкий уровень («easy») включает в себя четыре трассы: на солнечной Корсике, в солнечной Индонезии, на закате в Испании и в пасмурной Англии.

Средний уровень сложности («medium») предусматривает прохождение шести трасс: в сафари (солнечно), в дождливой Новой Зеландии, в туманной Англии, на закате на Корсике, в дождливой Индонезии и в солнечных французских Альпах.

Самый сложный уровень («hard») включает в себя восемь трасс: ночная Корсика, солнечная Швеция, заснеженные дороги во французских Альпах, солнечная Испания, Новая Зеландия во время захода солнца, сафари во время заката, заснеженные дороги в Швеции, ночная дорога во французских Альпах.

Если вы играете в режиме аркады, вся трасса оказывается поделена ***контрольными точками («check points»)***. На прохождение каждого из отрезков между контрольными точками отводится определенное время. Так что не останавливайтесь надолго и избегайте столкновений с другими машинами (они могут привести к перевороту или заносу).

Championship

В режиме соревнований вы можете:

New Championship	–	начать новые соревнования;
Continue Saved Championship	–	продолжить ранее «сохраненные» соревнования (при наличии карты записи);
Car Selection	–	выбрать новые автомобили для обоих игроков;
Number of Laps	–	установить количество кругов в заезде (от двух до шести).

Начав соревнования, вы попадаете в следующее меню:

Start Rally	–	начало ралли;
Abort Rally	–	выход из игры;
Championship Positions	–	классификация после очередного заезда.

Перед началом каждой трассы вам предоставляется возможность ознакомиться с трассой (узнать о погоде, покрытии, увидеть карту).

Кнопки

L1	–	вид дороги с точки позади машины;
L2	–	уменьшение скорости;
R2	–	увеличение скорости;
X	–	разгон машины;
▲	–	изменение положения камеры («Internal view» – вид с переда машины, «Alternate views» – чередование видов, «TV cameras» – поворот камеры по мере продвижения автомобиля, «External view» – вид на машину снаружи);
■	–	торможение, остановка, задний ход (после полной остановки автомобиля);
●	–	ручной тормоз. Если вы едете вперед, то лучше останавливаться и тормозить при помощи ■. А если вы дали задний ход и теперь желаете остановиться, используйте ●;
START	–	вызов во время игры дополнительного меню, позволяющего отрегулировать подвеску, режим работы двигателя, настроить звуковые эффекты, прекратить ралли, вернуться в гонку и др.

Повороты

Зеленая стрелка в начале поворота предупреждает: угол поворота превышает 90 градусов. Повороты примерно под прямым углом помечены желтой стрелкой, а повороты примерно на 45 градусов – красной стрелкой. Восклицательный знак предупреждает вас о препятствии на трассе.

Автомобили

SITROEN SAXO kit car
Переднеприводной двигатель.
Объем – 1,6 л.
Мощность – 195 кВт.
Максимальные обороты двигателя – 8.700 об/мин.
Вес – 880 кг.
Цвет красный.

FORD ESCORT WCR
Полноприводной двигатель.
Объем – 2,0 л.
Мощность – 300 кВт.
Максимальные обороты двигателя – 6.250 об/мин.
Вес – 1.230 кг.
Цвет красно-белый.

MITSUBISHI LANCER Ev 4
Полноприводной двигатель.
Объем – 2,0 л.
Мощность – 300 кВт.
Максимальные обороты двигателя – 6.000 об/мин.
Вес – 1.280 кг.
Белый с красными полосами.

NISSAN ALMERA kit car
Переднеприводной двигатель.
Объем – 2,0 л.
Мощность – 265 кВт.
Максимальные обороты двигателя – 8.000 об/мин.
Вес – 960 кг.
Цвет синий.

PEUGEOT 106 MAXI
Переднеприводной двигатель.
Объем – 1,6 л.
Мощность – 200 кВт.
Максимальные обороты двигателя – 9.000 об/мин.
Вес 880 кг.
Цвет белый.

PEUGEOT 306 MAXI
Переднеприводной двигатель.
Объем – 2,0 л.
Мощность – 275 кВт.
Максимальные обороты двигателя – 8.800 об/мин.
Вес – 960 кг.
Белый с синей полосой.

RENAULT MAXI Megane UK
Переднеприводной двигатель.
Объем – 2,0 л.
Мощность – 270 кВт.
Максимальные обороты двигателя – 8.400 об/мин.
Вес – 960 кг.
Цвет желто-синий.

SEAT IBIZA kit car Ev 2
Переднеприводной двигатель.
Объем – 2,0 л.
Мощность – 265 кВт.
Максимальные обороты двигателя – 8.000 об/мин.
Вес – 960 кг.
Цвет желтый.

SCODA FELICIA kit car
Переднеприводной двигатель.
Объем – 1,6 литра.
Мощность – 200 кВт.
Максимальные обороты двигателя – 7.000 об/мин.
Вес – 880 кг.
Цвет белый.

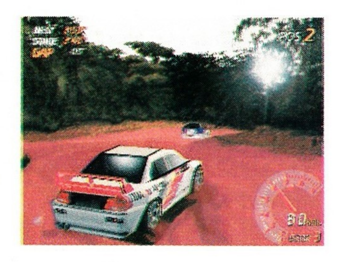
SUBARU IMPREZA WRC
Переднеприводной двигатель.
Объем – 2,0 л.
Мощность – 270 кВт.
Максимальные обороты двигателя – 8.400 об/мин.
Вес – 960 кг.
Цвет синий.

RENAULT MAXI Megan FR
Полноприводной двигатель.
Объем – 2,0 л.
Мощность – 300 кВт.
Максимальные обороты двигателя – 5.500 об/мин.
Вес – 1.300 кг.
Цвет синий.

Секрет

Когда начинает появляться название фирмы-разработчика («INFOGRAMES»), быстро нажмите ↑, ↓, ●, ▲. Если код сработает, появится маленькая зеленая надпись «lock off». Теперь в режимах «ARCADE» и «CHAMPIONSHIP» вы сможете начать гонки на трассах сложности «MEDIUM» и «HARD», которые без этого кода доступны только после прохождения сложности «EASY».





War Gods

Разработчик	Williams
Издатель	Midway
Выход	сентябрь 1997 г.
Жанр	поединки
«Сохранение»	отсутствует
Рейтинг	★★

Миллиарды лет назад из далекой галактики к Земле был отправлен корабль с живым существом, которое должно было подарить только что сотворенной планете магическую руду. Но катаклизмы, сопровождавшие формирование Солнечной системы, привели к крушению корабля. Руда рассеялась над расплавленной земной поверхностью.

Прошло время, и появились герои, соприкоснувшиеся с рудой и превратившиеся в Сражающихся Богов – War Gods. В смертельную схватку за право господствовать над миром вступили десять бойцов. Напоследок вы сразитесь еще с большим зелёным драконом и демоном из Ада (Grox и Exor).

Игру отличает хорошая анимационная графика.

Предусмотрено восемь арен (ночь, окрестности храма, пещера предков, биолаборатория, руины, джунгли, храм зла, падающий город, ад).

Стержень этих пространственных поединков – «фаталити».

Меню

Start – начать игру;

Options – опции:

- difficulty – выбор уровня сложности,
- continues – выбор числа «продолжений»,
- music volume – установка громкости музыки,
- sfx volume – установка громкости спецэффектов,
- cheat code – секретные коды,
- fatalities – включить «добивания»,
- edit controller 1/2 – назначение кнопок первого (второго) контроллера. По умолчанию действует режим, описанный в разделе «Кнопки».

Кнопки

L1	– третье измерение;
R1	– блок;
L2/R2	– кувырок влево или вправо;
▲	– удар ногой вверх;
■	– удар рукой вверх;
●	– удар ногой понизу;
X	– удар рукой понизу.

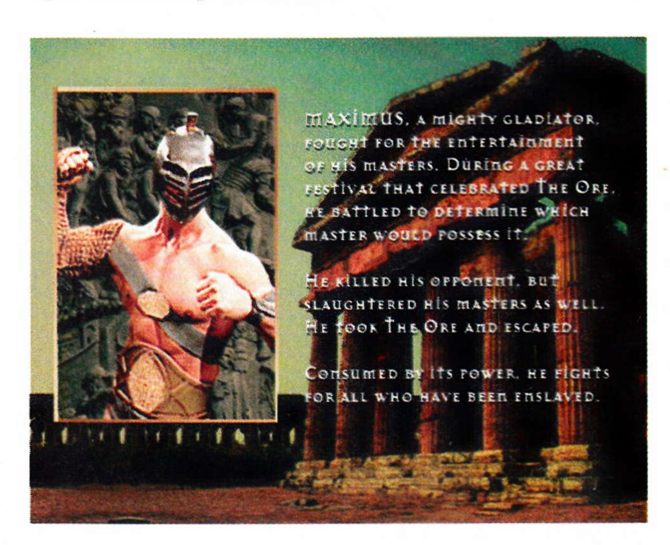
Приёмы бойцов

Все приемы должны выполняться очень быстро. Приведенные комбинации кнопок придется заучить. Старайтесь заманить противника в ловушку и применить там наиболее получающуюся у вас комбинацию.

У каждого «бога» – свой набор движений, дающий ему преимущества в определенные моменты сражения. Старайтесь уловить эти моменты и использовать их себе на пользу.

Maximus

Максимус – могучий гладиатор, сражавшийся для развлечения своих хозяев. Во время большого праздника, прославляющего руду, должен был определиться новый его владелец. Но, окрыленный победой над противником, Максимус уничтожает и своего господина. Получив руду, бывший гладиатор превратился в борца против всех поработителей.

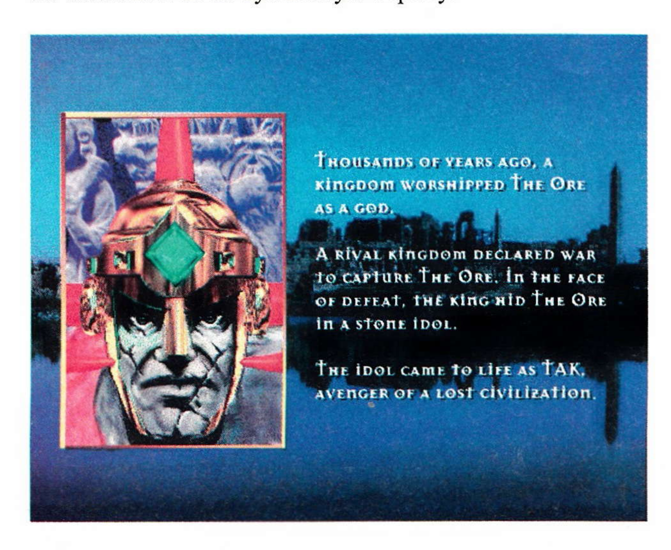


←, →, ■ + X	– ловушка из сетки;
←, →, X	– удар головой (вплотную);
↓, ←, ■	– метание топора;

↓, →, X	– удар топором;
→, →, ■, (■)	– серия ударов рукой по голове (вплотную);
↓, ■	– добивание.

Tak

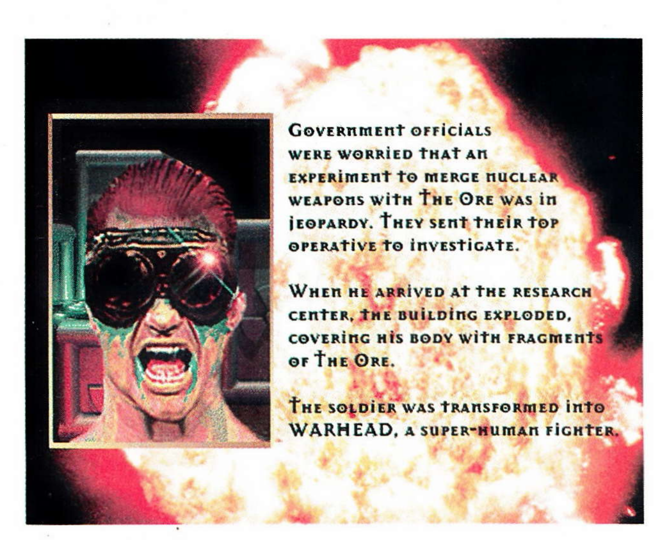
Тысячу лет назад в одном королевстве поклонялись руде как божеству. Соседи, мечтая захватить руду-святыню, разгромили цивилизацию. Однако правитель гибнущего королевства успел спрятал руду в идола, который ожил. Этот каменный монстр по имени Так превратился во мстителя за погубленную страну.



→, →, ■	– серия рукой (вплотную);
↓, ←, ■	– бросок камня сверху;
↓, →, X	– бросок камня снизу;
→, ←, X	– бросок (вплотную);
→, ←, ■	– бросок (вплотную);
↓, ■	– добивание.

Warhead

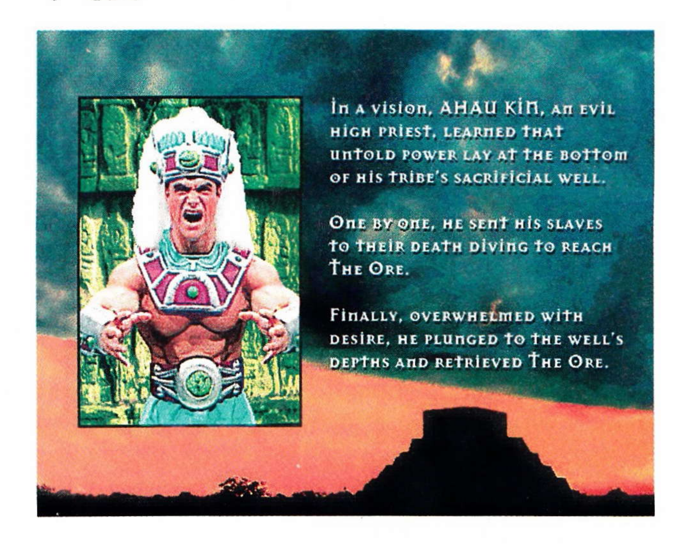
Правительство обеспокоено возможностью использования руды в военных целях, оно поручает своему агенту разузнать подробности. Но в момент его прибытия в исследовательский центр здание взорвалось, засыпав шпиона рудой. Резидент превратился в супербойца Warhead – бога в человеческом облике.



↓, ←, X	– выстрелы ракетами из рук;
←, →, ▲ + ●	– гиперпрыжок с ударом коленом сверху;
→, ←, X	– удар коленом в голову;
↓, ■	– добивание.

Ahau Kin

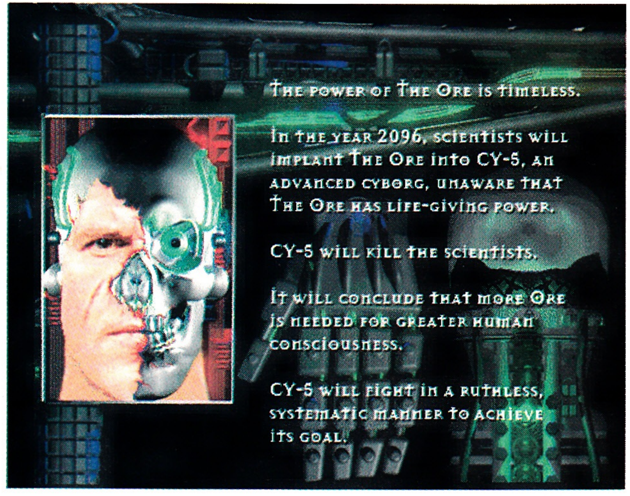
Высокопоставленный жрец одного дикого клана прознал, что бесценная руда спрятана в яме для жертвоприношений. Одного за другим он посылает своих рабов на смерть, приказывая им достать руду. Но всё безуспешно. Наконец, Ахау Кин сам решается спуститься на дно ямы закланий, чтобы получить заветную руду.



←, →, X	– огненная ловушка;
↓, ←, ■	– удар палкой с разворота;
↓, →, X	– удар ножом (вплотную);
↓, ↑, ●	– перемещение к противнику;
←, →, ■	– выстрел из дротика;
←, ←, →, ■	– двойной выстрел из дротика;
←, ←, ←, →, ■	– тройной выстрел из дротика;
←, ←, ▲ + ●	– сбивание с ног с разбегу;
←, →, X	– притягивание к себе огнём;
↓, ■	– добивание.

CY-5

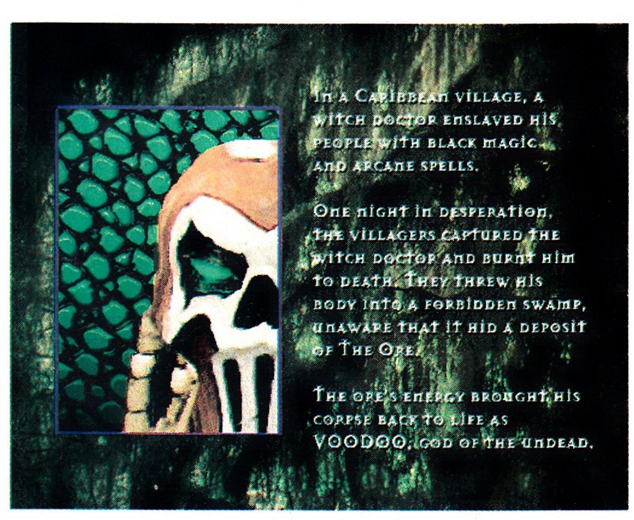
В 2096 году ученые использовали руду при создании киборга. Они и предположить не могли, что их творение – CY-5 – уничтожит своих создателей. Бездушный механизм, наделенный мощью руды, способен сражаться планомерно и жестоко, не останавливаясь ни перед чем ради достижения своих целей.



↓, ←, ● – перемещение к противнику;
←, ↓, →, X – выстрел из глаз с воздуха;
↓, ←, ■ – серия ударов рукой (вплотную);
←, →, ▲ (▲) – серия ногой (вплотную);
→, →, ■ – серия рукой (вплотную);
←, ←, X – защита;
←, ←, ■ + X – выстрел после вызова защиты;
↓, ■ – добивание.

VooDoo

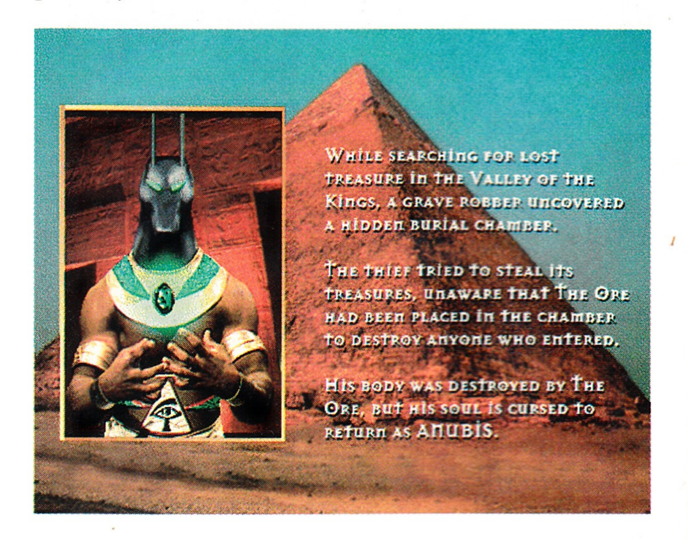
Этот знахарь сумел при помощи таинственных заклинаний поработить всех жителей родной деревни. Устав от злодейств, творимых этим колдуном, жители восстали, захватили чернокнижника и заживо сожгли его. Но обитавший неподалеку дух руды вселился в останки знахаря, превратив его в бессмертное божество Voodoo.



↓, ←, ■ – выпускание летающего демона сверху;
↓, ←, X – выпускание летающего демона снизу;
←, ←, X – выпускание змеи из руки и притягивание противника к себе;
←, →, ● – перемещение к противнику;
↓, ■ – добивание.

Anubis

Грязный разбойник, бродивший по окрестностям Королевской Долины в поисках кладов, наткнулся на потайную комнату. Взломав запоры, он и не думал о неминуемой гибели, которую руда сулит каждому, кто рискнет проникнуть в место ее хранения. Тела бродяги больше не существует, но его проклятая душа обречена на вечные скитания в образе Анубиса – волкоголового бога.



↓, ←, X – притягивание к себе;
↓, ←, ■ – выстрелы из копья;
↓, ←, ● – подсечка копьём;
↓, ←, ▲ – удар копьём сверху;
←, →, ● – телепортация и удар копьем снизу;
↓, ■ – добивание.

Kabuki Jo

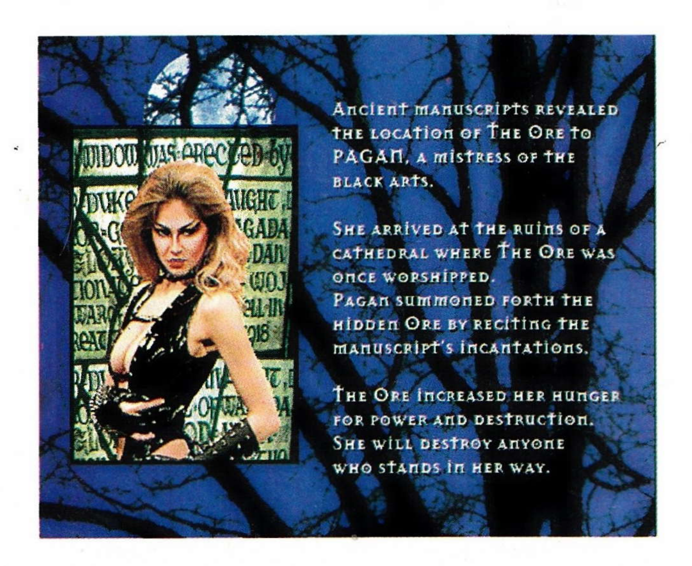


Средневековый самурай обнаружил руду накануне великой битвы. Опьяненный обретенной энергией, Кабуки Йо по неосторожности убил и своего собрата-самурая. Его изгнали. Постигнув всю глубину своего позора, этот самурай становится мастером, тратящим мощь руды лишь на хорошие дела.

←, →, X – слабый огонь изо рта;
←, ←, →, X – средний огонь изо рта;
←, ←, ←, →, X – сильный огонь изо рта;
←, ←, ▲ + ● – серия мечом;
←, ←, X – удар с прыжка ногой;
↓, ■ – добивание.

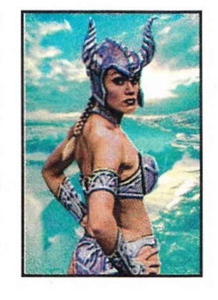
Pagan

Владычица темных сил природы, Pagan, нашла древний манускрипт, который помог ей уяснить, где находится мистическая руда. На руинах языческого храма (место древнего культа руды) она прочитала заклинания, позволившие ей обрести силу, сметающую все и вся.



↓, ↓, ●	– перемещение к противнику;
←, ↓, →, X	– ловушка скелетов;
→, →, ▲	– захват ногами и бросок;
→, →, ■	– серия рукой;
↓, ←, ■	– выстрелы магией из рук;
↓, →, ▲ + ●	– серия ногами;
↓, ■	– добивание.

Vallah



Когда поверхность планеты Земля сковал панцирь вечных льдов, принцесса-воительница Vallah поселилась в пещере. Там она однажды заметила таинственное зеленое сияние, исходящее из ледяной стены. Разрубив мечом лед, отважная принцесса стала обладательницей руды и превратилась в божество викингов.

↓, →, X	– бросок секиры;
↓, ←, X	– удар щитом;
→, ↓, ←, ■	– ловушка дракона;
←, →, ● + ▲	– сбивание с ног с разгону;
→, →, ■	– серия мечом;
←, →, ■	– серия мечом;
←, ←, ■	– удар секирой;
↓, ■	– добивание.

Grox

Сражаясь с Grox'ом, старайтесь пореже прыгать. Уклоняйтесь от его прыжков. Двойной апперкот Grox'а очень опасен. Попытайтесь уложиться в отведенное время.

←, →, ▲ + ●	– удар всем телом в прыжке;
→, →, ■	– удар двумя руками сверху вниз;
←, →, ■	– удар правой рукой вверх;
←, →, ■ + X	– удар животом;
→ + ■	– удар правой рукой сверху вниз;
→, ←, X	– захват рукой за голову со сворачиванием шеи (вплотную).

Exor

В поединке с Exor'ом прыгайте вперед. Не прыгайте также назад. Заманивающие движения в сражении с Exor'ом недейственны. Постарайтесь определить его слабинку – и применяйте удавшуюся комбинацию, пока не прикончите ненавистного противника.

→, ↓, ←, ■	– ловушка магией;
→, →, ●	– телепортация к противнику;
←, ↓, →, X	– выстрел из рук;
→, →, ▲	– выстрел из рук в прыжке;
←, ←, ■ + X	– тройной выстрел из рук в прыжке;
←, →, ■ + X	– тройной выстрел из рук в прыжке;
→, ↓, ←, ▲	– перемещение и выстрел из рук в прыжке;
→, →, ■	– защита;
←, ←, X	– удар рукой сзади;
→ + X	– захват и бросок в воздухе.

Коды

Для того чтобы ввести код, нужно в опциях выбрать строку «cheat code»:

0705	– бесконечные «продолжения» (отмена – 5070);
2358	– бессмертие первого игрока (отмена – 8532);
1224	– бессмертие второго игрока (отмена – 4221);
7879	– минимальная защита у первого игрока (отмена – 9787);
3961	– минимальная защита у второго игрока (отмена – 1693);
4258	– быстрый финиш (отмена – 8524);
0322	– лёгкое добивание (отмена – 2230);
6969	– первый игрок играет Grox'ом (отмена – 9696);
2791	– первый игрок играет Exor'ом (отмена – 1972);
555*X*	– переход на этап № X+1, X = 0, 1, ..., 5, 7, (отмена – 5556).

Warcraft 2

Разработчик	Blizzard Entertainment
Издатель	Electronic Arts
Выход	сентябрь 1997 г.
Жанр	стратегия
Игрок	1
«Сохранение»	6 блоков памяти
Рейтинг	★★

Игроманов приглашают в фантастическое средневековье, населенное драконами и волшебниками.

Издревле длилась война людей и орков. Чувствуя, что проиграют, люди попытались спрятаться на другом материке. Они построили корабли и уплыли. Однако орки не захотели оставить их в покое. Людей настигли, и завязалась кровавая бойня...

Эту стратегию в реальном времени отличают превосходная графика высокого разрешения, хорошее музыкальное и звуковое сопровождение.

Вашему вниманию предложено девять десятков сражений, сотрясающих землю, воздух и море.

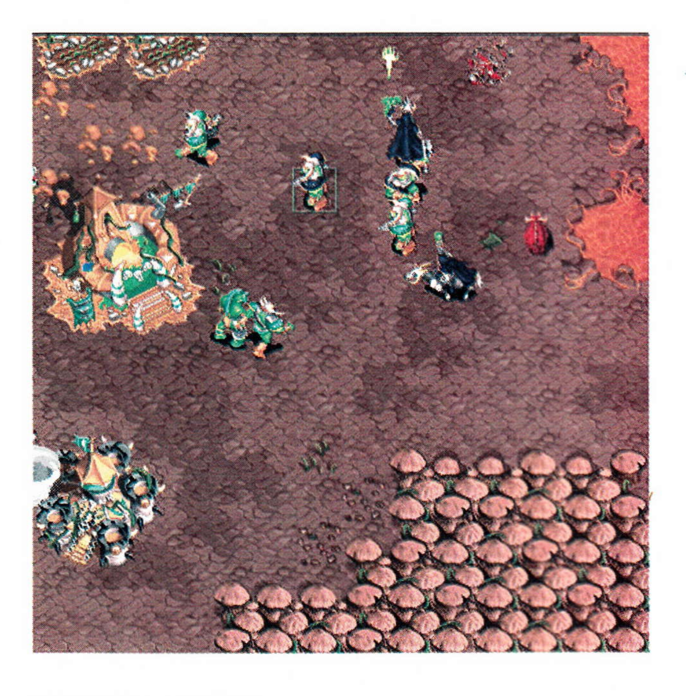
Возможна игра с использованием мыши. Имея соединительный кабель, вы сможете громить недругов, тщательно согласовывая свои атаки с другом-союзником.

Главное меню

NEW GAME – новая игра. Пункт «NEW COMPAIGN» предназначен для выбора новой кампании. Сценарий «TIDES OF DARKNESS» позволяет сыграть за орков или за людей. Кроме того, возможен сценарий «BEYOND THE DARK SAGA», а также ваш собственный сценарий – «CUSTOM SCENARIO»;

LOAD GAME – вызов ранее «сохраненной» игры (возможен только при наличии блоков памяти):

- load – вернуться к «сохраненной» игре,
- slot – просмотреть все записанные «сохранения»,
- delete – удалить одно из «сохранений»,
- format – полностью очистить блок памяти;



ENTER PASSWORD – ввод пароля одного из уровней игры. При наборе пароля учитывайте отсутствие символов A, E, I, O, U. **X** – вставить символ, ▲ – выйти из данного меню;

OPTIONS – опции:

- settings – различные установки:
  «speed settings» – скорость («cursor» – скорость движения курсора по экрану, «game» – скорость игры),
  «audio settings» – звук («music» – регулировка громкости музыки, «sfx» – громкости звуковых эффектов, «unit speech» – переговоры боевых единиц),
  «fog of war» – включение и выключение режима «туман войны»,
- mini map – миникарта («show» – установить карту, «hidle» – скрыть, не показывать),
- show credits – информация о создателях игры,
- tips – 36 страниц описания (на английском языке). Выход – ▲.

Основной экран

Большая часть игры проходит на этом экране. Он состоит из пяти частей.

1. Индикатор наличия минералов выводится в виде полосы в верхней части экрана, если в меню «OPTION \ SETTINGS \ MINI MAP» выбрано значение «SHOW». Индикатор демонстрирует текущие запасы золота, леса и нефти.

2. Окно участка местности занимает почти весь экран. Вы видите здесь небольшой фрагмент территории с расположенными на ней войсками, постройками, шахтами, лесами, реками и морями. См. также раздел «Управление войсками».

3. Масштабная карта района боя находится в левом верхнем углу экрана. Белый прямоугольник на ней – это место, которое сейчас занимает окно участка местности. Прямоугольник можно перемещать, используя **D-pad**. При этом изменяется содержимое окна участка местности.

Эта миникарта выводится на экран только в том случае, если в меню «OPTION \ SETTINGS \ MINI MAP» выбрано значение «SHOW».

4. Информационное окно вызывается нажатием на ▲ (повторное нажатие на ▲ убирает окно). Окно выводится в середине левого края экрана, под масштабной картой, причем только тогда, когда в окне участка местности выбрана какая-нибудь боевая единица, группа войск или постройка. Это окошко позволит вам узнать текущие характеристики выбранного объекта

5. Окно команд позволяет управлять войсками и строениями. Оно активизируется при нажатии ■. Покажем на примере пеона (PEON), как оно используется. Наведите лупу на пеона и нажмите **X**. Пеон окажется выделен зеленой рамкой. Теперь у вас есть четыре возможности:

- оставить пеона в покое и заняться другими составляющими вашей империи;
- узнать характеристики пеона (нажмите ▲ – появится информационное окно);
- отдать распоряжение пеону (чтобы он начал рубить лес, наведите на лес лупу, которая превратится в крестик, и нажмите **X**; чтобы начать добычу из шахт золота, аналогично наведите лупу на шахту; для ремонта стационарного сооружения укажите на здание, нуждающееся в ремонте);
- вызвать окно команд (нажмите ■). В случае пеона вы увидите такие пункты:

MOVE/FOLLOW
– перемещение в указанном направлении;

STOP – остановка;

ATTACK – атака противника (учтите, что пеоны и люди слабы в атаке и защите – они предназначены для строительных и ремонтных работ);

REPAIR – ремонт выбранного объекта;

HARVEST LUMBER / MINE GOLD
– добыча леса в указанном районе (или золота из заданной шахты);

BUILD BASIC STRUCTURE
– строительство сооружений из перечня разрешенных – см. раздел «Постройки».

Характеристики боевых единиц и строений

Вызвав ***информационное окно*** для боевой единицы, вы увидите в нем такие характеристики:

- название боевой единицы;
- уровень мастерства (LEVEL – чем больше число, тем выше боеспособность единицы);
- картинку с изображением воина;
- полоску с числами (под картинкой) – это текущий уровень здоровья, который может быть охарактеризован зеленым цветом (все нормально), желтым (среднее состояние) и красным (критическое состояние). Число перед дробью – текущее значение «здоровья», число после нее – максимально возможный уровень здоровья;

ARMOR – мощность доспехов или брони;

DAMAGE
– повреждения, наносимые врагу (первое число – минимальное значение, второе – максимальное; реальный уровень повреждений выбирается в бою случайным образом между этими границами);

RANGE – радиус действия оружия. Многие войска могут наносить удары по врагу не только вблизи, но и на расстоянии;

SIGHT – радиус видимости врагов (яркий круг вокруг воина). Когда боевая единица видит врага, она непременно его атакует, если ей не было особо отдано приказание стоять на месте («STAND GROUND»);

SPEED – скорость передвижения.

Вызвав для боевой единицы ***окно команд***, вы сможете приказать:

MOVE – передвинуться в указанную курсором точку;

STOP – остановиться;

ATTACK – атаковать выбранного курсором противника;

PATROL – патрулировать местность от той точки, где стоит воин, до места, которое вы укажете курсором;

STAND GROUND
– стоять на указанном месте, не реагируя на появление неприятелей.

Помимо этих команд, некоторые виды войск могут выполнять другие (особые) распоряжения.

Специфические команды для орков



Пеон (PEON) выполняет такие команды:

HARVEST LUMBER / MINE GOLD
– добывать лес или золото;

REPAIR
– ремонтировать поврежденную (охваченную огнем) постройку. Чем больше огня, тем меньше осталось постройке стоять на земле. Ремонт требует затрат денег и леса;

BUILD BASIC STRUCTURE
– построить одну из возможных построек. См. раздел «Постройки»;

BUILD ADVANCED STRUCTURE
– возвести здания из дополнительного набора построек. Эта команда появляется не сразу, а после определенного вашего обустройства.

Нефтяной танкер (OIL-TANKER) способен:

BUILD OIL PLATFORM
– выстроить нефтяную платформу для добычи нефти (только на нефтеносных участках моря, отмеченных черными квадратами);

HAUL OIL
– добывать нефть на заданной нефтяной платформе.

Десантный корабль (TRANSPORT). После того как вы загрузите в него войска, появится дополнительная команда:

UNLOAD TRANSPORT
– разгрузить транспорт (т. е. высадить десант).

Катапульта (CATAPULT) поражает врагов на большом расстоянии огненными шарами. Имеет дополнительную команду:

ATTACK GROUND
– атаковать врага (не двигаясь с места). Выполняя эту команду, катапульта стреляет по заданному квадрату, даже если там вообще никого нет.

У ***мага-великана (OGRE-MAGE)*** в информационном окне появляется дополнительная графа «MAGIC» с голубой шкалой, показывающей текущее наличие магии (от 0 до 255 единиц). По мере вашего продвижения от миссии к миссии маг-великан будет изучать новые варианты магии. Стоимость каждого заклятия вы сможете увидеть перед применением в строке в нижней части экрана, справа от названия заклятия. Полный список заклятий мага-великана таков:

EYE OF KILLROG
– появление «глаза Килрога», быстро перемещающегося и предназначенного для разведывания местности. Глазом можно управлять. Но через некоторое время он исчезает;

BLOODDUST
– пробуждение у своих войск кровожадности. В сражении они становятся бесстрашны, рады бою и жаждут крови противника;

RUNES
– на заклятой местности появляется и исчезает крест, состоящий из пяти красных точек. Если кто-нибудь (свой или чужой) наступит туда, где была одна из точек, произойдет взрыв – и гибель бедолаге обеспечена.

Рыцарь смерти (DEATH KNIGHT) – гораздо более талантливый колдун, чем маг-великан. Набор заклятий у него больше:

TOUCH OF DARKNESS
– «прикосновение тьмы», аналог обычной команды «ATTACK». Используется с небольшого расстояния, высасывает из атакуемого жизнь;

DEATH COIL
– «кольцо смерти»;

HASTE
– увеличение скорости перемещения своих войск (но не более максимального значения);

RAISE DEAD
– воскрешение убитых воинов (ваших и вражеских). Срабатывает, пока трупы не исчезли. Покойный превратится в скелет (SKELETON);

WHIRLWIND
– вызов смерча, повреждающего и убивающего всё на своем пути (даже колдуна, вызвавшего смерч). Через некоторое время смерч исчезает. Его удобно применять против вражеских городов и скоплений войск;

UNHOLY ARMOR
– дьявольская броня. Ваш воин теряет половину жизни, но на некоторое время становится бессмертным. Не действует на гоблинов-саперов;

DEATH AND DECAY
– на большой площади вокруг места применения заклятия гибнет все живое, разрушаются все постройки. Длительность заклятия зависит от оставшейся у колдующего рыцаря магии. Удобно применять против городов и больших армий.

Специфические команды для людей

У людей практически всё идентично оркам, только пеоны называются ***крестьянами (PEASANT)***, а катапульты – ***баллистами (BALLISTA)***. Принципиальные отличия имеются лишь у воинов, владеющих магией.

Паладин (PALADIN) может применять следующие заклятия:

HOLY VISION
– открытие еще не исследованного участка карты размером с окно участка местности;

HEALING
– лечение. Тратится 6 пунктов магии на 1 пункт восстановленного здоровья (не действует на неживые войска (технику): катапульты, вертолеты и корабли;

EXORSISM
– изгнание дьявола. Магия убивает такие порождения ада, как ожившие скелеты.

Маг (MAGE) имеет такие заклятия:

LIGHTING ATTACK
– молния;

FIREBALL
– огненный шар, сметает всё на своем достаточно длинном пути, не разбирая, где свой, где чужой;

SLOW
– замедление врага;

FLAME SHIELD
– огненный щит. Вокруг воина начинают летать огненные шары, поражающие все живое и неживое. Заклинанием можно воздействовать, в зависимости от обстоятельств, как на своих, так и на чужих воинов;

INIVISIBILITY
– временная невидимость. Исчезает с течением времени или при нападении на врага. Не действует на гномов-взрывников;

BLIZZARD
– ледяной дождь, который, охватывая значительную площадь, разрушает здания и убивает живую силу;

POLYMORPH
– превращение живого врага в овцу, тюленя или свинью.

Постройки

Постройки возводят пеоны. Слева от названия здания можно увидеть требуемое количество ресурсов. Когда их достаточно, появляется заштрихованный прямоугольник – фундамент здания. Если он зеленого цвета – можно строить, если красного – нельзя. Обычно заниматься строительством невозможно, когда на месте предполагаемых работ стоят войска или оно еще не до конца исследовано. Построив что-нибудь и щелкнув на этом здании, вы вызовете информационное окно. В нем помимо изображения здания приведена его прочность. Окно команд – свое у каждого здания.

Предоставляем вам полный список возможных построек. Только имейте в виду, что многие из них появляются не сразу, а по мере прохождения миссий.

Основные постройки орков

BUILD A GREAT HALL – строительство главного здания. В информационном окне вы увидите текущую добычу (PRODUCTION) золота (GOLD), леса (LUMBER) и нефти (OIL). В окне команд имеются следующие возможности:

TRAIN PEON
– произвести рабочего пеона;

UPGRADE TO STRONGHOLD
– перестроиться в твердыню (это позволит вам строить дополнительные здания и добавит десять единиц к добыче золота);

UPGARDE TO FORTRESS
– перестроить твердыню в крепость (новые здания плюс двадцать единиц золота).

BUILD FARM – строительство фермы. Чем больше ферм, тем больше вы сможете иметь войск. В информационном окне: GROWN – общее возможное количество воинов, USED – текущее количество.

BUILD BARRACKS – строительство казарм (после этого можно будет перестроить городское здание в твердыню). Казарма производит следующие войска:

TRAIN GRUNT	– пехотинец;
TRAIN AXETHROWER	– тролль – метатель топоров;
TRAIN BERSERKER	– тролль-берсеркер (замещает просто тролля);
BUILD CATAPULT	– катапульта, мощное и дальнобойное оружие;
TRAIN TWO-HEADED OGRE	– двухголовый великан;
TRAIN OGRE-MAGE	– маг-волшебник (замещает двухголового великана).

BUILD LUMBER MILL – строительство лесопилки. На 25 ед. увеличится добыча леса. Лесопилка позволяет улучшить характеристики троллей – метателей топоров:

UPGRADE THROWING AXES

– увеличение мощности метательного топора;

TROLL BERSERKER TRAINING

– превращение всех троллей в троллей-берсеркеров;

BERSERKER SCOUTING

– увеличение радиуса видимости тролля-берсеркера до 9 ед.;

RESEARH LIGHTER AXES

– изобретение легких метательных топоров (их можно метать дальше);

BERSERKER REGENERATION

– регенерация. Раненные тролли-берсеркеры с течением времени восстанавливают свое здоровье.

BUILD BLACKSMITH – строительство кузницы. С ее помощью можно произвести:

UPGRADE WEAPONS

– увеличение мощи оружия у пехотинцев и двухголовых великанов;

UPGRADE SHIELDS

– увеличение защитных возможностей тех же войск;

UPGRADE CATAPULTS

– увеличение мощности огня катапульт.

BUILD TOWER – строительство башни, которую потом можно модернизировать:

UPGRADE TO GUARD TOWER

– в сторожевую башню;

UPGRADE TO CANNON TOWER

– в орудийную башню (стреляет дальше и сильнее, но имеет мертвую зону, что делает ее более уязвимой для вражеских атак).

Дополнительные постройки орков

BUILD SHIPYARD – строительство верфи (на берегу моря). На верфи производятся:

BUILD OIL TANKER

– нефтяной транспорт;

BUILD DESTROYER

– миноносец (требует наличия «FOUNDRY»);

BUILD TRANSPORT

– транспорт;

BUILD JAGGERNAUGHT

– броненосец (также нуждается в наличии «FOUNDRY»);

BUILD GIANT TURTLE

– подводная лодка, невидимая и незасекаемая ничем, кроме летательных аппаратов и других подлодок. Чтобы произвести этих «черепах», у вас должна быть построена лаборатория гоблинов (GOBLIN ALCHEMIST).

BUILD FOUNDRY – строительство фабрики (также на берегу моря). С ее помощью можно:

UPGRADE CANNONS

– увеличить силу пушек на боевых кораблях;

UPGRADE SHIP ARMOR

– усилить броню на всех кораблях.

BUILD OIL REFINERY – строительство нефтеочистительного комплекса. Добавляет 25 ед. к добыче нефти. Если этот комплекс ближе к нефти, чем верфь, то транспорты будут возить нефть в него.

BUILD GOBLIN ALCHEMIST – строительство алхимической лаборатории гоблинов. Эта лаборатория позволяет производить:

BUILD GOBLIN ZEPPELIN

– разведывательный дирижабль (совершенно беззащитен);

TRAIN GOBLIN SAPPERS

– гоблинов-саперов. Эти самоубийцы с помощью команды «DEMOLISH» взорвут все, что угодно: войска, здания, транспорты, лес, скалы.

BUILD OGRE MOUND – строительство пещеры великанов. Позволяет производить в казармах великанов и перестраивать твердыню в крепость.

BUILD ALTAR OF STORMS – строительство алтаря штормов. С его помощью можно превратить двухголовых великанов в магов-великанов (UPGRADE OGRES TO MAGES) и научить их магии.

BUILD TEMPLE OF DAMNED – строительство храма проклятых, в котором можно производить рыцарей смерти и изучать их магию.

MAKE DRAGON ROOST – строительство гнезда драконов, в котором можно производить, естественно, драконов (BUILD DRAGON).

Постройки людей

Большая часть построек у орков и у людей одинакова. Остановимся на отличиях.

BUILD A TOWN HALL – строительство городского здания. В информационном окне вы видите текущий уровень добычи (PRODUCTION) золота (GOLD), леса (LUMBER) и нефти (OIL). В окне команд имеются следующие возможности:

TRAIN PEASANT

– произвести крестьянина;

UPGRADE TO KEEP

– перестроиться в укрепление (можно будет строить дополнительные здания, добыча золота увеличится на десять единиц);

UPGARDE TO CASTLE

– перестроить укрепление в замок (новые постройки, увеличение на 20 ед. добычи золота).

BUILD BARRACKS – строительство казарм (позволяет перестроить городское здание в укрепление). У людей имеются следующие войска:

TRAIN FOOTMAN – пехотинец-меченосец;
TRAIN ARCHER – эльф-лучник;
TRAIN RANGER – эльфийский лучник – рейнджер (замещает просто лучника);
BUILD BALLISTA – баллиста;
TRAIN KNIGHT – конный рыцарь;
TRAIN PALADIN – паладин (в него превращается конный рыцарь при соответствующей «переделке»).

BUILD LUMBER MILL – строительство лесопилки. Она увеличивает на 25 ед. добычу леса. Позволяет улучшить характеристики эльфов-лучников:

UPGRADE ARROWS
– увеличить мощность эльфийских стрел;
ELVEN RANGER TRAINING
– превратить всех эльфов-лучников в эльфийских лучников – рейнджеров;
RANGER SCOUTING
– расширить радиус видимости эльфа-рейнджера до 9 ед.;
RESEARH LONGBOW
– изобретение большого лука, из которого эльфийские лучники смогут стрелять дальше;
RANGER MARKSMANSHIP
– повышение меткости рейнджеров (позволит точнее стрелять и быстрее убивать врагов).

BUILD SHIPYARD – строительство верфи (на берегу моря). Верфь у людей практически идентична оркской. В ней производятся:

BUILD OIL TANKER
– нефтяной транспорт;
BUILD DESTROYER
– миноносец (требует наличия «FOUNDRY»);
BUILD TRANSPORT
– транспорт;
BUILD BATTLESHIP
– боевой линейный корабль (требует наличия «FOUNDRY»);
BUILD GNOMISH SUBMARINE
– подводная лодка (невидима и не засекается ничем, кроме летательных аппаратов и оркских гигантских черепах). Требует наличия лаборатории гномов-изобретателей (GNOMISH INVENTORY).

BUILD GNOMISH INVENTORY – строительство лаборатории гномов-изобретателей, которая позволяет производить:

BUILD FLYING MACHINE
– разведывательный вертолет (совершенно беззащитен);
TRAIN DWARVEN DEMOLUTION SQUAD
– гномов-взрывников, которые при помощи команды «DEMOLISH» могут взорвать все, что стоит у них на пути.

BUILD STABLE – строительство конюшни, которая позволит производить конных рыцарей и перестроить укрепление в замок.

BUILD CHURCH – строительство церкви. В ней вы сможете превратить рыцарей в паладинов (UPGRADE KNIGHTS TO PALADINS) и обучить их магии.

BUILD MAGE TOWER – строительство магической башни. Она даст вам возможность производить магов и обучать их магии.

BUILD GRYPHON AVIARY – строительство гнезда грифонов. Теперь вы сможете иметь в составе своей армии рейнджеров на грифонах (TRAIN GRYPON RAIDER).



Секретные пароли

MKTS – быстрое строительство;
VRYLTTL – все заклинания магам;
DCKMT – полный «апгрейд»;
NSCRN – полная карта;
GLTTRNG – 10.000 золота, 5.000 нефти
TSGDDYTD – непобедимые боевые единицы;

Пароли NGLS (запрещение магических рун), NTPRF (лазер), NVRWNNR (победа), сообщенные в редакцию Петром Самойленко из Москвы, у нас не сработали.

12-DPORKP —BTTRTS
15 _SLYRFT -LLPSJR

X-COM

Разработчик	Microprose Software
Издатель	Microprose Software
Выход	сентябрь 1997 г.
Жанр	стратегия
Игроков	1
«Сохранение»	10–15 блоков памяти
Рейтинг	★★★

Теперь игроманы получили продолжение «UFO: Enemy Unknown». Оказывается, с уничтожением в 2000 году базы инопланетян на Марсе беды не закончились. Еще 65 миллионов лет назад колониальный корабль далекого мира был послан на Землю, но потерпел крушение в атмосфере молодой планеты и рухнул в океан. Бортовой компьютер включил замораживание, и все обитатели корабля погрузились в долгий сон, окончившийся в 2040 году. А ваши базы за сорок лет, миновавших с первого вторжения, пришли в упадок...

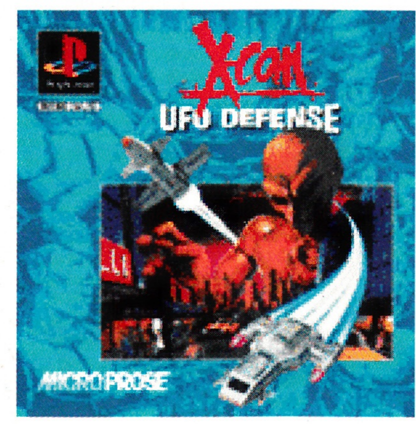
Нужен смельчак, готовый на допотопной технике окоротить зарвавшихся монстров. Они создали в океане двенадцать «синонимических» устройств межзвездного контакта. Центр зла – подводный город T'leth, расположенный в Мексиканском заливе.

Невозможно заранее указать выигрышную последовательность действий. Слишком многое в игре зависит от случайных факторов. Вы должны охранять жителей Земли от пришельцев, накапливая знания для атаки на T'leth, главный город пришельцев.

Пришельцы

Информацию о пришельцах вы получаете, исследуя их. Всего в игре 12 рас пришельцев (включая Drone – зомбированных людей).

В разумных расах (Aquatoid, Lobster Man, Tasoth и Gill Man) есть подклассы, определяющие, чем занимается инопланетянин: «Commander» (командующий), «Navigator» (навигатор), «Medic» (медик), «Technician» (техник), «Squad Leader» (сержант) и «Soldier» (солдат). Перечислим расы пришельцев.



Раса акватоидов (AQUATOID) – одна из самых древних; это эволюционировавшие сектоиды (SECTOID), которые прилетели на Землю 40 лет назад. В бою акватоиды уничтожаются достаточно легко. По суше передвигаются с трудом, быстро выдыхаются. Кроме силовых имплантов акватоиды имеют встроенные приборы молекулярного контроля, которые позволяют им поддерживать связь, управлять другими пришельцами, вызывать панику и клонирование. Акватоиды – интеллектуальные лидеры вторжения.

Похожие на доисторического человека представители расы GILL MAN очень выносливы и быстры. Джилмены – это одна из ветвей эволюции человека, связующая людей и рептилий. Джилмены не любят подводных рас, поскольку не выносят генетического вмешательства и хирургических изменений. Но из-за катастрофы, вызванной падением корабля, были вынуждены пойти на альянс с акватоидами. Джилмены обладают высоким интеллектом и имеют все подклассы, кроме навигатора и медика. Против них применимы все формы атак. Предпочтительно ультразвуковое и колющее оружие.

Снабженные сильными мышцами, титановым скелетом, мощным защитным панцирем и незаурядным умом, шестирукие лобстермены (LOBSTER MAN) являются наиболее опасными противниками. Атаковать их «в лоб» бессмысленно, нужны хитрость и обходной маневр. В начале игры с лобстерменами могут справиться только парализаторы. До изобретения «Vibro Blade» идите на лобстерменов с ружьями Гаусса и стреляйте всей толпой по одному противнику, очередями. Раса лобстерменов включает все подклассы, кроме медиков.

Проворная раса TASOTH составляет основу инопланетной армии. Они значительно сильнее человека, очень живучи, но не сообразительны и склонны предаваться панике. Впрочем, обладают хорошим тактическим мышлением, потому бывают не только солдатами, но и сержантами. Фосфорные снаряды малоэффективны против тасотов. Также снижена эффективность бронебойных снарядов, оружия Гаусса и колющих предметов. Лучше использовать ультразвук или парализаторы.

Инопланетяне расы CALCINITE аморфны и предпочитают забираться в скафандры погибших водолазов. Обладая огромной психической силой, не нуждаются в оружии. Необходимо поймать такого живым – и

ваши ученые, исследовав его, смогут построить психолаборатории для тренировок ваших бойцов. Агрессивные по натуре, эти террористы действуют по командам других. Кальцинитов можно встретить в местах террористических действий, а также при штурме баз «X-COM». У этой расы нет подклассов.

Тентакулаты (TENTACULAT) часто охраняют колонии пришельцев. Этот террорист похож на гигантский красно-оранжевый мозг с клювом впереди и щупальцами снизу. Он парализует жертву с помощью щупалец. Яд вызывает мутацию, превращающую людей в дронов. Поэтому необходимо уничтожать тентакулата немедленно, пока он не успел ничего предпринять. Внешняя оболочка дает тентакулатам возможность противостоять оружию Гаусса и бронебойным снарядам. Им страшны разрывные снаряды. Ультразвук, парализаторы и колющее оружие также наносят значительные повреждения.

Гигантские медузы HALLUCINOID, созданные генной инженерией, снабжены дальнобойной пушкой, способной замораживать жертву. Обычно они сторожат вход в колонию пришельцев. Халлюциноиды выдерживают бронебойные снаряды, оружие Гаусса и ультразвук, но боятся фосфорных снарядов.

Террористы расы DEEP ONE частично созданы из захваченных людей, поэтому похожи на человека. Шкура этого существа интересна для ученых «X-COM»: это очень прочное и легкое покрытие, позволяющее создать пластиковый защитный костюм. В борьбе с этими существами предпочтительно применение ультразвука и колющего оружия.

Улитки-ксарквиды (XARQUID) способны стрелять струей удушливой краски, а также ионизированным пучком частиц. Под контролем джилмена они часто охраняют входы в колонии пришельцев и уничтожают жителей в местах терактов. Панцирь ксарквида очень трудно пробить, поэтому большинство атак оказывается неэффективно. Приемлемы против ксарквидов лишь бронебойные снаряды и колющее оружие.

Двуногие рептилии TRISCENE вооружены мощными пушками, которые примотаны сверху к их телу. Идущие перед лобстерменами, они представляют немалую угрозу. Толстая кожа трисценов снижает эффективность всех видов оружия, кроме колющего. Используйте против них «MC-Disruptor» и возьмите пару таких существ под свой контроль – получатся отличные танки.

DRONE – это мутировавшие останки человека, подвергшегося атаке тентакулатов. Дроны нападают исключительно в ближнем бою, используя клыки. Убить дрона нетрудно, но из его трупа выберется зародыш тентакулата. Нападая на дрона, лучше использовать двух акванавтов: один убьет дрона, второй – появившегося тентакулата. Если сразу не убить тентакулата, на следующем ходу он зомбирует вашего акванавта.

BIO-DRONE – это биоконструкция (мозг в питательном растворе на механической платформе). Хотя у этого террориста очень высокий интеллект, он полностью подчиняется другим пришельцам. Крик такого робота может привести к летальному исходу. Биодроны хорошо противостоят оружию Гаусса и фосфорным зарядам, но получают серьезный ущерб от других видов оружия. Единственный способ уничтожить биодрона – применить против него колющее оружие типа «Vibro Blade».

Начало игры. Стратегия

Появится главное меню и изображение Земного шара, где с помощью курсора нужно указать место расположения первой базы.

Чтобы покрутить Земной шар, увеличить или уменьшить его изображение, используйте меню в правом нижнем углу.

Первые базы ставьте вблизи береговой линии густонаселенного региона. Иначе ваши слабенькие локаторы вообще ничего не заметят – и толку от такой базы не будет никакого.

В ваших интересах построить свою базу вблизи крупного инвестора либо на границе нескольких средних.

Исходя из этих соображений, предлагаем вам список наиболее выгодных позиций для размещения первой базы: Японское море, Персидский залив, Карибский регион (вблизи восточного берега США, в Гудзоновом или Мексиканском заливе), Средиземное море (около южной оконечности Италии), Индийский океан.

Однако ситуация изменится, когда вы захотите построить еще базу. Вам придется заплатить не только за строительство воздушного шлюза, но и стартовый взнос на строительство базы. Взнос зависит от географического положения вашей будущей базы.

Итак, «ткните» курсором в понравившееся место – и база готова. У вас имеется три ангара с двумя перехватчиками и одним транспортником, воздушный шлюз, жилой барак, лаборатория, малая гидролокационная система, склад и мастерская. На базе живут восемь солдат, десять ученых и десять инженеров. Обслуживающий персонал (уборщицы, электрики, сантехники) не учитывается.

Остальные объекты базы придется строить самостоятельно, на них изначально ничего и никого не будет. Поэтому, установив базу, выберите пятисекундный интервал времени и займитесь обустройством (см. раздел «Объекты базы»).

Если выбрать пункт «BASES», вы увидите свою базу. Слева находятся имеющиеся модули, справа – меню управления базой.

В ангар нужно поместить перехватчик. Информацию о «тарелках» в окрестностях может выдавать гидролокатор.

На склад можно доставить необходимые вооружения и расходуемые материалы.

«BASE INFORMATION» – это информация о выбранной базе (что и в каком количестве построено и произведено, насколько заполнены модули, сколько людей свободно).

Справа, над меню, помещено название базы, ниже – название местности, где находится база, и ваши наличные средства. Еще ниже – восемь квадратиков со схемами имеющихся баз. Если модуль недостроен, на схеме он окрашен в зеленый цвет; а готовые модули – красные. Выбирая один из квадратов, вы переходите от базы к базе.

«Пройдитесь» по отсекам и модулям базы (их название высвечивается в левом верхнем углу).

Управление базой при помощи пункта «BASES» описано в разделе «Основное меню». Сделав установки, выходите в основное меню («GEOSCAPE») и задайте темп времени – один день за ход.

При появлении сообщения об обнаружении врага согласитесь с переходом на пятисекундный интервал и запустите перехватчик (через пункт «INTERCEPT» основного меню или выбрав курсором ближайшую базу). Когда истребитель догонит подлодку врага, появится небольшой экран, на котором слева изображен радар, а справа – ваш истребитель и кнопки управления атакой. Можно выбрать простое преследование, аккуратную атаку, стандартную атаку, агрессивную атаку и выход из боя. При аккуратной атаке ваш перехватчик довольствуется предельной дальностью действия оружия, что чревато промахами и отрывом цели. Зато вероятность ответного огня минимальна. Во время стандартной и агрессивной атак перехватчик идет на сближение с целью (но с разной скоростью).

Изображение вашей подлодки позволяет судить о степени полученных повреждений.

Тип оружия, радиус его действия и количество оставшихся выстрелов показаны слева.

Если подлодка врага слишком большая, то в бой можно ввести дополнительные перехватчики.

Если охота была успешной, посылайте к месту посадки или катастрофы транспортник с десантниками и приступайте к тактической части игры.

Старайтесь быстрее и равномернее расположить базы с радарами и перехватчиками по планете.

Пока сеть баз не построена, инопланетяне будут нападать на порты и корабли. Но постепенно инициатива должна перейти к вам, и вы сможете уничтожать базы пришельцев и подавлять их активность при строительстве своих баз.

Размер выплат зависит от вашего ежемесячного рейтинга. Если вы уничтожили или захватили в плен всех обнаруженных инопланетян и потеряли минимум бойцов, рейтинг будет положительный и материальная поддержка будет расти. Правда, если инопланетяне вступят в сговор с каким-нибудь правительством, оттуда денег вы так и не дождетесь.

Даже при высочайшем рейтинге финансов на многочисленные базы с обширным персоналом не хватит. Поэтому, как только ученые разработают гауссовы пистолеты, начинайте коммерческую деятельность. На производство одного пистолета требуется 8.000 монет, а продать его можно за 20.000.

Не жалейте денег на научные исследования. Постройте на базе, где есть транспортник с бойцами и клетки для живых инопланетян, четыре-пять лабораторий и наймите 200-250 ученых. Тогда вы сможете быстро разрабатывать собственные проекты и исследовать инопланетную технологию. Впоследствии лишних ученых можно уволить, а лаборатории демонтировать.

Учтите, что ученые разных баз не обмениваются информацией и могут тупо разрабатывать одни и те же проекты.

Вы не сможете нанять на одну базу больше 255 ученых, солдат и техников. Как только наймете лишнего, счетчик обнулится и все пойдет по новой.

Одну базу можно полностью отдать под производство, а другую – под склады, чтобы перебрасывать туда оружие и оборудование, которые вы хотите продать.

Не продавайте инопланетных объектов, не исследованных вашими учеными. Ни в коем случае не продавайте «Zrbite» (и объекты, содержащие «Zrbite»): он нужен для защитных костюмов, для производства танков, для двигателей подлодок, а пополнять его запасы можно только за счет захваченных лодок. Старайтесь также не продавать собственные разработки, полученные на основе чужих технологий.

Впоследствии вы сможете производить суперлодки, объединяющие функции перехватчика и транспортника и перемещающиеся гораздо быстрее. Поэтому не покупайте лишних «Барракуд» и «Тритонов», продать их не удастся.

Если долго игнорировать появление вражеских подлодок, неминуемо нападение на одну из ваших баз. Если там нет солдат, то, несмотря на защиту, вы потеряете базу.

Тактика

После прибытия ваших десантников к подводной лодке врага начинается тактическая часть игры.

Сначала появляется экран перевооружения бойцов. С помощью кнопок в правом верхнем углу можно «пролистать» десантников и увидеть, чем они вооружены и во что одеты. Мест для размещения оружия и снаряжения более чем достаточно: уши, руки, ноги, пояс, ранец. Учтите, что обилие экипировки

сокращает расстояние, на которое может переместиться боец. Желательно заранее продумать экипировку акванавтов. Во время боя перераспределение амуниции займет слишком много драгоценного времени.

Начинайте бой. Вверху на экране появится поле боя, а внизу – панель управления акванавтами.

Разверните ближайшего спецназовца лицом к люку и откройте последний. Для этого нужно переместить параллелепипед наружу – боец повернется. Над десантником, которым вы управляете, находится стрелка-указатель.

При появлении инопланетян справа внизу зажжется черный квадратик, а боец остановится, ожидая дальнейших указаний. Выберите квадратик – и пришелец окажется в центре экрана.

Время, выделенное на перебежку, ограничено. По его истечении акванавт останавливается до начала следующего тура. Если бойцы много бегают, у них снижается уровень энергии, а нехватка энергии может привести к сокращению времени. Деморализация и ранения также сокращают расстояние, на которое может переместится акванавт.

Панель управления бойцами состоит из множества кнопок и квадратиков.

Левый и правый большие прямоугольники показывают, какое оружие находится в руках бойца (или какая пушка, если это танк). Чтобы воспользоваться оружием, необходимо перевести курсор на один из прямоугольников и выбрать вид огня (прицельный, спорадический, автоматический). Каждый тип огня характеризуется своей скорострельностью и вероятностью попадания.

Переведите появившееся перекрестье на цель и, когда оно станет желтым, открывайте огонь.

Верхние два ряда кнопок служат для управления боем, позволяя:

– поднимать или опускать бойца в антигравитационном лифте;
– переключать изображение местности с уровня на уровень;
– просматривать карту местности (выбранное курсором место перемещается к центру экрана, желтым обозначаются ваши силы, синим – инопланетные, белыми крестиками – артефакты и трупы);
– приседать и вставать;
– переоснастить бойца;
– отцентрировать акванавта;
– перейти к следующему бойцу;
– переключаться между соседними уровнями;
– управлять скоростью перемещения бойцов;
– завершить тур или миссию;
– обнулить время выбранного бойца;
– произвести перемещение без резервирования времени;
– резервировать время для прицельной, спорадической и автоматической стрельбы;
– резервировать время для приседания;
– включить изображение знаков различия;
– увидеть имеющиеся у бойца время, энергию, здоровье и уровень морали.

Каждое движение акванавта приводит к расходу энергии и времени. Если при завершении тура у него остается достаточно времени для стрельбы, то в случае неожиданного появления инопланетян боец сможет отстреливаться (используйте резервирование, чтобы боец оставлял себе время на маневр).

При выходе из транспортника старайтесь сразу занимать круговую оборону, укрывая личный состав за естественными препятствиями. Хорошо бы нескольким десантникам иметь при себе универсальную аптечку («Medi-Kit»). Она позволяет исцелять раненых и замороженных акванавтов. Нужно встать около пострадавшего и взять аптечку в руку. Выберите приглашение «Use Medi-Kit», а на изображении тела акванавта – покрасневший орган. Затем нажмите на одну из кнопок аптечки:

Heal	– снятие шока и восстановление здоровья;
Stimulant	– восстановление энергии и оживление замороженных;
Pain Killer	– восстановление уровня морали у раненого, снятие шока.

Если вас известят, что аптечку использовать невозможно, значит, акванавт умер.

При прочесывании местности старайтесь располагать десантников веером или на разных уровнях, чтобы при стрельбе они не попадали друг по другу. Прежде чем двинуть бойцов, сохраните диспозицию. Имеет смысл «сохраняться» перед выстрелом из «Disruptor Pulse Launcher».

Если акванавты экипированы «Magnetic Ion Armor», поднимите их на один-два уровня над поверхностью. В этом случае им не страшны взрывы гранат.

В подлодку, если она не сильно разрушена, можно попасть только через люк. Подведите к нему несколько бойцов, но не ставьте их на линию выстрела. Затем скопом вваливайтесь внутрь.

С помощью «Thermal Shock Launcher», стреляющего бомбами «Thermal Shock», можно замораживать инопланетян и таким образом захватывать их в плен. На допросе у ученых они расскажут много полезного. Чем выше ранг пришельца, тем больше он знает.

Штурмовые операции

Отправляйтесь на штурмовую операцию днем. Совершившие вынужденную посадку подводные лодки остаются на карте до четырех суток, позволяя вам выбрать время начала операции.

Все миссии, состоящие из двух частей, имеют специальные зоны – зоны выхода. Вы можете воспользоваться ими для перевода своих солдат в другую часть миссии или для эвакуации, если вы спасаетесь бегством или завершили миссию. Зоны выхода отмечены желтыми пульсирующими квадратами.

Штурм подводной лодки

После выгрузки первостепенная задача – найти обломки подлодки. Разведите солдат пошире и обыщите игровое поле, резервируя время на одиночный выстрел. Большинство пришельцев должно находиться внутри или поблизости от подводной лодки.

Обнаружив подлодку, найдите входной шлюз. Поставьте танк или солдата с тяжелым вооружением напротив двери, чтобы он ее прикрывал, пока вы подтягиваете штурмовую группу. Пусть они проникают в дверь по одному. Входя, старайтесь не оставаться без запаса времени. Передвиньте акванавтов на позицию в одной-двух клетках от двери и только на следующий ход входите. Это даст шанс убежать из комнаты при столкновении с пришельцем.

Если подлодка получила сильные повреждения, попробуйте проникнуть в образовавшуюся брешь. Скорее всего, пришельцы будут следить за входом, не обращая внимания на дыру. На больших подлодках есть много закоулков, откуда на вас могут напасть. Тщательно изучите план подлодки.

Если у вас есть «Magnetic Ion Armor Disruptor» и «Pulse Launcher», вы можете появиться в подлодке врага неожиданно: направьте ракету на один из верхних уровней подводной лодки. Через пробоину в борту может проникнуть акванавт с магнито-ионной защитой.

Пока штурмовая группа обыскивает подлодку, используйте других солдат для исследования оставшейся части карты и уничтожения пришельцев.

Акванавтов с тяжелым вооружением лучше оставьте вне подводной лодки. Любой выстрел в подлодке может привести к гибели как цели, так и самого стреляющего.

Постарайтесь рассредоточить своих акванавтов шире (чтобы пришельцы не использовали против вас гранаты), но достаточно близко для того, чтобы прикрыть огнем друг друга.

При осаде подводных лодок вы должны стремиться уничтожить или захватить всех пришельцев и доставить найденные предметы на базу. На неповрежденной подлодке находится гораздо больше оборудования, чем на подбитой, поэтому всегда полезнее захватывать неповрежденные подлодки. Вы можете исследовать целые подлодки, ожидая, пока какая-нибудь не сядет на дно для выполнения миссии, либо посылая транспортный корабль в качестве перехватчика, приказав ему следовать за подлодкой не нападая.

Штурм колонии пришельцев

Колонии пришельцев разбросаны по океанам планеты и могут быть обнаружены патрулями «X-COM» (об этом появится сообщение на экране карты мира).

Первая часть штурма разворачивается на океанском дне над входом в колонию. Вход – это двухэтажное крестообразное сооружение, растянувшееся почти на всю карту боевых действий. Башенки в углах карты часто служат укрытием пришельцев. В центре основного сооружения находится контрольная комната.

Ваша транспортная подлодка садится рядом с основным сооружением, никаких укрытий вокруг не видно. Попасть внутрь здания очень непросто.

Покинув подводную лодку, скорей определите, к какой части здания вы находитесь ближе, и ищите вход. Продвигайтесь к центру здания.

Пришельцы любят расстреливать ваших солдат, находящихся внизу, со второго этажа. Рассредоточьте своих акванавтов как можно шире. Опасайтесь молекулярного контроля со стороны пришельцев.

В узких коридорах контрольного центра ваши солдаты станут легкой добычей инопланетян. Вместо того чтобы прорываться по этим коридорам, вооружите вашего акванавта «Disruptor Pulse Launcher» и проделайте дырку в центральной части здания – получите лишний вход, в который, кстати, можно еще несколько раз стрельнуть управляемой ракетой.

Когда вы овладеете искусством молекулярных атак, захват колонии упростится. Вооружите самых опытных солдат «MC-Disruptor» и возьмите какого-нибудь пришельца со второго этажа (лучше – снайпера) под молекулярный контроль. С его помощью можно обследовать всю базу. Используйте управляемые ракеты контролируемых вами пришельцев.

После уничтожения всех пришельцев, охраняющих вход, и эвакуации вы приступите к сражению внутри самой колонии.

Воспользуйтесь возможностью перевооружить солдат между стадиями штурма. Зарядите все оружие новыми магазинами. Здание колонии – единственное помещение, где использование «Disruptor Pulse Launcher» оправдано.

Внутренняя часть колонии состоит из комнат различной высоты. Нужно найти центральный контрольный зал и уничтожить установку молекулярного контроля. Этот зал выглядит всегда одинаково и всегда бывает расположен на самом нижнем уровне колонии.

Ваши солдаты появляются на различных этажах. Начинайте перемещать их к лифтам или лестницам, ведущим вниз, по пути уничтожайте всех пришельцев. Запоминайте дорогу – вам нужно еще будет вернуться к зонам выхода.

Пришельца, встретившегося вам по пути в контрольный зал, можно взять под контроль и использовать в качестве разведчика.

Обнаружив контрольный зал, соберите все ваши силы и начинайте штурм. Устройство молекулярного контроля находится в бункере внутри просторного зала. Войдите в бункер и продвигайтесь по узенькому коридорчику, идущему вдоль периметра.

Устройство взрывоопасно. Используйте гранату с таймером, чтобы успеть отбежать.

После разрушения установки молекулярного контроля вы должны переместить своих солдат в зоны выхода и нажать кнопку эвакуации.

Многие комнаты внутри колонии имеют несколько входов и небольшие помещения по углам. Не оставляйте солдат в центре такой комнаты.

Разгром мест активности пришельцев

Если на экране карты появляется сообщение «Alien Activity Detected», значит, «чужие» стремятся построить здесь новую установку молекулярного контроля. Места активности очень похожи на колонии пришельцев, но проникнуть в них сложнее. Вход загорожен пирамидами и другими постройками. Старайтесь не заходить во все эти постройки. Туда, где могут прятаться пришельцы, палите разрывными снарядами.

Пришельцы (особенно раса Tentaculat) любят прятаться на балконах и в нишах, окружающих вход.

Внутренняя часть «места активности» – это четырехэтажное строение, состоящее из десятков соединенных комнат. Нужно отыскать контрольную комнату и разрушить устройство, а потом вернуться к месту входа или уничтожить всех пришельцев. В случае эвакуации солдат без разрушения устройства молекулярного контроля вы потеряете 750 очков.

Контрольная комната в «местах активности» находится на третьем этаже сооружения, но вход в нее – на нулевом уровне.

В зале, окружающем вход в контрольную комнату, использование управляемых ракет ничего не даст. Возьмите с собой танк «Displacer». Он не сможет подняться по ступенькам, но может всплыть на первый уровень и пройти в отверстие над лестницей. Поднимите его на лифте наверх и расстреляйте устройство.

Или же возьмите под контроль пару пришельцев и введите их в контрольный зал. Пришельцы, которые прячутся наверху, обнаружат себя, атакуя. Это может привести к появлению пришельцев на линии вашего огня.

Если не использовать танки, то можно разбросать мины по разные стороны от входа (чтобы на них подорвались пришельцы, выбирающиеся из-за угла). Только не бросайте мины на ступеньки, ведущие в контрольный зал. Поднимаясь на лифте на второй этаж, повернитесь лицом влево. Это позволит вашему солдату сразу увидеть устройство и охранников.

Не заходите в маленькую комнатушку на втором уровне. Там ничего нет, но можно нарваться на засаду.

Антитеррористические операции

Задача «X-COM» – спасти как можно больше мирных жителей и уничтожить или захватить всех террористов.

Проигнорировав место террора, вы потеряете сразу 1.000 очков. Кроме того, для строительства защиты вам необходимо изучить строение «Deep One», которое встречается лишь в местах террористических действий.

Антитеррористические операции могут проходить в одну или две стадии, в зависимости от того, где они происходят.

При ***нападении пришельцев на город-порт*** вы будете действовать среди складов и небольших зданий. Между ними расположены многочисленные объекты, которые можно использовать в качестве прикрытия. Кроме обычных зданий в порту можно встретить высокие башни. Некоторые из них достигают высоты в три уровня и имеют наверху закрытые помещения.

Будьте очень осторожны, осматривая огороженную сеткой область около океана. Здесь очень много мест, где может спрятаться пришелец.

Старайтесь не подходить к зданиям спереди (там могут быть снайперы). Лучше подходить сбоку и идти вдоль здания. Затем нужно быстро войти и подняться по лестнице.

Заметив среди врагов Triscene, постарайтесь взять хотя бы одного под контроль и использовать как танк. Они обладают хорошим запасом времени и мощной пушкой.

Миссия, связанная с ***нападением инопланетян на остров***, также имеет одну стадию. Острова очень холмисты. Большая часть острова покрыта травой, из-за чего ваши акванавты быстро теряют энергию. Деревья и подземные туннели на острове часто используются пришельцами в качестве укрытий. Обычно на острове находится несколько зданий и большой отель. На крышах зданий могут прятаться снайперы.

Вместо того чтобы спускаться в долины, вы легко можете расстрелять пришельцев с вершины ближайшего холма.

Туннели, ведущие под статуи, очень опасны. Если туда заберется пришелец, убить его будет непросто. Но в игре

есть «глюк»: иногда этих «пещерных жителей» можно расстрелять прямо через землю, стоя над пещерой.

В случае ***нападения «чужих» на лайнер*** миссия будет состоять из двух частей. В первой половине миссии вы должны осмотреть верхние палубы и уничтожить там всех пришельцев. Старайтесь не использовать тяжелого вооружения: поберегите мирных жителей.

Около кухни воспользуйтесь взрывчаткой, чтобы пробить дыру в стене – и вы сможете уничтожить пришельцев, стоя снаружи.

Вторая часть миссии начинается в носовом трюме. Пространство загромождают всевозможные коробки. Уничтожив здесь всех пришельцев, пошлите отдельные группы ваших людей вдоль бортов корабля. Тщательно обыщите две верхние палубы до того, как подниматься выше. Пришельцы редко покидают грузовые трюмы и двигательные отсеки.

Не стойте близко к бочкам с бензином. Учтите: если вы решили эвакуировать солдат до выполнения второй части миссии, это приведет к гибели всех людей на корабле.

Самая трудная миссия – ***нападение инопланетян на грузовое судно*** (тоже две стадии).

Разделите группу на части и пошлите две из них обыскивать верхние палубы. Отдельным акванавтам поручите обыскать лабиринт небольших помещений, двигаясь к носу корабля. Всегда резервируйте время хотя бы на один выстрел.

Во второй части миссии продвигайтесь к корме корабля, уничтожая пришельцев на пути. На палубе с многочисленными проходами и балконами пошлите по команде с каждой стороны. Остерегайтесь снайперов, прячущихся среди груза в центре корабля.

Отведите своих акванавтов подальше от бочек с горючим и выстрелите в них. Если там прятался пришелец, он, скорее всего, погибнет.

Используйте тяжелое вооружение, чтобы проложить себе дорогу среди грузов в трюме.

Оборона базы «X-COM»

В начале операции ваши люди и танки разбросаны по первому и второму уровням. Пробраться на нулевой и четвертый уровень можно только через воздушный шлюз.

Все пришельцы проникают на базу только через доки подводных лодок или воздушный шлюз. Переместитесь к этим местам. Если база построена грамотно, это несложно.

Для завершения миссии необходимо уничтожить или захватить всех пришельцев. Одна из задач инопланетян – уничтожение объектов базы. Не допускайте пришельцев на верхние этажи базы, иначе вы рискуете потерять ценное оборудование. Вы и сами можете разбить свое оборудование во время боя. Особенная аккуратность потребуется около воздушного шлюза.

Не позволяйте пришельцам забраться на верхние уровни базы: вы рискуете никогда их там не найти.

Оружие, сложенное вдоль стен доков, взрывоопасно. Будьте аккуратны, стреляя в том направлении. Если же рядом стоит группа пришельцев, одно попадание в блок торпед поможет решить много проблем.

Никогда не пользуйтесь кнопкой эвакуации при защите базы – лишитесь и базы, и людей, и техники.

Финальный бой в T'leth

Допросив плененных командующих, вы узнаете о T'leth – глубинной столице инопланетян. В этом древнем городе хранится тело Последнего Пришельца. «X-COM» должен уничтожить город до того, как Последний Пришелец очнется от многовекового сна.

Чтобы попасть в город, необходимо построить подлодку «Leviathan», изучив множество тем. После допроса командующего Lobster Man вы сможете, наконец, построить такую лодку.

Ваша штурмовая группа должна состоять из 10-14 лучших стрелков с самым высоким показателем храбрости. Все акванавты должны иметь запас времени больше обычного, а также обладать большой силой, чтобы перетаскивать многочисленные предметы. Также важно брать людей с высокими показателями «МС»-силы и «МС»-способности.

Обязательно постройте для всех акванавтов «Magnetic Ion Armor». Возьмите запасную амуницию. Предстоящая миссия состоит из трех частей, и единственными источниками вооружения будут тела убитых пришельцев да ваш рюкзак.

Из гранат лучше взять «Sonic Pulser». Возьмите «Disruptor Pulse Launcher» и «MC-Disruptor».

Вам придется столкнуться с Lobster Man, а против них нет ничего лучше, чем «Heavy-TL».

Возьмите с собой один или два танка. Рекомендуем «Displacer / Sonic», способный летать и обладающий почти неограниченным боезапасом.

Без аптечек ваши акванавты вряд ли смогут пройти все три стадии игры.

Когда будете готовы к бою, нажмите кнопку «Intercept» и выберите «Leviathan» из списка подлодок. Вас попросят указать пункт назначения. Нажмите на кнопку «T'leth» и подтвердите ваше решение, нажав «OK».

На ***первой части миссии (внешний город)*** ваши солдаты и танки окажутся во входных комнатах базы или прямо под ними. Входные комнаты находятся на первом уровне. Каждая из них имеет большой лифт, на котором можно спуститься вниз.

Поле боя имеет два уровня. Танки легко передвигаются по коридорам, но не могут проникать в отдельные помещения. Во многих маленьких комнатах есть лифты, ведущие наверх. На нижнем уровне находятся пустые комнаты и оборудование, а на верхнем – машины, лаборатории и источники энергии для этой части базы.

Пришельцы часто прячутся в комнатах для лифтов.

Некоторые комнаты на первом уровне базы заставлены взрывоопасной техникой. Постарайтесь не вступать там в бой.

Ваша цель – поиск зон выхода, перемещение туда солдат и эвакуация. Или же попробуйте уничтожить всех пришельцев.

Если у вас есть танк, то запустите его в зону выхода перед вашими солдатами. Возможно, там есть охранник. Зона выхода не достигает границ комнаты: солдаты, которые окажутся около южной или восточной стен, не будут переведены на следующий уровень. Также зоной выхода не считается пространство лифта.

Вторая часть миссии (внутренний город) перенесет ваших солдат в две комнаты на нулевом уровне. Остальная часть базы состоит из множества мелких темных комнат, соединенных коридорами шириной в одну клетку. Вам нужно отыскать зону выхода и эвакуировать всех солдат или уничтожить всех пришельцев.

Зона выхода находится на нулевом уровне (том же, где вы начинали). Ищите девятиклеточный лифт. Зона выхода находится к юго-востоку от лифта.

Сначала направьте в зону выхода танк, только потом солдат. К моменту, когда вы достигнете зоны выхода, ваши солдаты, вероятно, будут страдать от нехватки энергии. Поскольку обороняться здесь несложно, потратьте несколько ходов, чтобы энергия восстановилась.

Затем ваша группа окажется в ***склепе Последнего Пришельца (третья часть миссии)***. Карта двухуровневая, но, чтобы попасть на второй уровень, нужно взлететь под потолок двухэтажной комнаты. Любой танк будет заблокирован множеством прочных дверей. Чтобы расширить проход, примените взрывчатку. Поможет пара «Sonic Pulser» или одна управляемая ракета.

Целью последней части миссии T'leth является поиск саркофага Последнего Пришельца и уничтожение источников энергии системы жизнеобеспечения.

Причинить вред самому Последнему Пришельцу невозможно, не тратьте зря время и боеприпасы.

Вы победите во второй войне с пришельцами, когда пройдете все три уровня T'leth и уничтожите энергоузлы. Огромный город, всплывая, взорвется вместе с останками водной империи.

Подводные лодки

Одна из первейших обязанностей «X-COM» – обнаружение и перехват подводных лодок инопланетных агрессоров.

Подлодки-перехватчики должны перехватывать как можно больше лодок противника, чтобы те не успели сделать свое черное дело. В случае успеха перехватчик повреждает подлодку противника, вынуждая ее сесть на дно моря, либо уничтожает ее полностью.

Обнаруживать подлодки противника способна любая база «X-COM», на которой установлено оборудование обнаружения. Систему обнаружения можно усовершенствовать, установив на нее локатор (две разновидности) или декодер.

Локаторы имеют связь со спутником, позволяющим засекать лодки, летящие над сушей. Каждая система имеет пятипроцентную вероятность обнаружения врага каждые 10 мин. Эффекты нескольких локаторов складываются.

Декодер – усовершенствованный прибор, который можно получить после изучения молекулярного контроля. Радиус его действия гораздо больше, чем у локатора. Система гарантированно заметит любую подводную лодку противника (на базе достаточно установить один такой прибор).

Когда одна из ваших систем засекает подлодку, появляется соответствующее сообщение. Каждая подлодка получает цифровое обозначение (в порядке появления). Также приводится информация о сравнительных размерах подлодки, ее глубине (высоте), основном направлении движения и скорости. Если подлодку обнаружил декодер, вы узнаете также тип подлодки, пункт назначения, миссию и расу пришельцев, управляющих подлодкой.

Вам предложат два варианта ответа на сообщение. Кнопка «Center on Sub» центрует карту на замеченной подлодке и снижает скорость течения времени, а «Cancel» закрывает окно сообщения, игнорируя появление подлодки. Вражеские подлодки изображаются на карте, как движущиеся красные плюсы.

Заметив подлодку врага, вы можете запустить свои перехватчики. Успешный перехват оставляет обезвреженную подлодку лежать на океанском дне, пока не прибудут ваши солдаты, чтобы исследовать место кораблекрушения и собрать оружие, артефакты и тела.

Применив кнопку «Center on Sub», нажмите на ближайшей базе «X-COM» или на кнопке «Intercept» меню карты. Появится список подводных лодок, которые вы можете использовать для перехвата. Перехваты совершаются любыми подлодками «X-COM», кроме «Triton» (он не вооружен). Выбрав перехватчик, вы должны указать цель для него. Нажмите на значок

подводной лодки противника и «OK». Ваш перехватчик (он отмечен на карте желтым плюсом) будет автоматически следовать за врагами.

Если корабль противника особенно силен, можно запустить против него несколько перехватчиков (до четырех, последовательно).

Когда перехватчик настигнет цель, он будет следовать за нею, не вступая в бой. Подождите, пока все перехватчики не настигнут цель.

Многие подлодки противника способны обогнать ранние перехватчики «X-COM» – вы получите сообщение, что контакт с лодкой противника потерян. Появится окно перехвата, предлагающее вам:

Return to Base
– вернуться на базу;

Patrol – оставаться на месте, патрулируя местность;

Go to Last Known Alien Sub Position
– продолжать движение к месту, где подлодка пришельцев была замечена в последний раз. Если подлодка не будет опять обнаружена, ваш перехватчик автоматически начнет патрулировать местность в районе потери контакта.

Пока ваша подлодка находится в океане, вы можете переназначить цель для нее (кнопка «Select New Target» в меню статуса подлодки). Используя эту кнопку, можно за один рейс перехватить несколько подлодок.

Если подлодка противника погружается на глубину, недоступную вашему перехватчику, он вернется на базу. Вы можете переназначить его на первоначальную цель (если она всплывет) либо направить на другую.

Перехватчик может быть поврежден в бою. Пока он не уничтожен, он может вести боевые действия. Но по возвращении на базу он начнет ремонтироваться, временно исчезнув из списка подлодок, готовых к бою.

Когда вы перехватываете лодку противника на большом расстоянии, или же если она потащит ваш перехватчик через весь мир, у перехватчика может кончиться топливо. Система контроля топлива автоматически вернет корабль на базу, выдав предупредительное сообщение.

Иногда перехватчик «X-COM» догоняет подлодку противника, когда оба они находятся над сушей. Оружие «X-COM» не может быть использовано в воздухе, и вы можете либо вернуть перехватчик на базу, либо подождать, пока противник не погрузится в воду.

Точно так же операция может быть сорвана из-за слишком большой глубины погружения преследуемой лодки.

Если же бой возможен, он начнется, как только перехватчик догонит цель. Левая часть окна перехвата – это экран локатора. Подводная лодка пришельцев появляется в верхней части окна в виде пульсирующей точки. Внизу, в правом и левом углу, находятся иконки используемого оружия. Ниже дано количество оставшихся боеприпасов. Пунктирная линия обозначает максимальную дальность данной системы вооружения.

Справа находится экран повреждений. Красная часть силуэта вашей подводной лодки разрастается с каждым попаданием противника.

Ниже экрана повреждений находится индикатор дальности. Число справа от индикатора показывает расстояние между подлодками.

Сравните дальность, которую показывает индикатор, с дальностью действия оружия пришельцев, чтобы узнать, попадаете ли вы в зону поражения.

В самом низу окна находится строка сообщений о ваших удачных выстрелах и о попаданиях в вас.

Остальную часть окна занимают кнопки, позволяющие отдавать боевые приказы:

Stand off – приказ преследовать противника, но не вступать в бой;

Cautious Attack
– приблизиться на максимальную дальность действия оружия перехватчика и открыть огонь. Если на вашей подлодке стоят две системы вооружения с различной дальностью, то она (лодка) сначала приблизится на дальность самого дальнобойного, а когда кончатся боеприпасы – на дальность второго типа вооружения;

Standard Attack
– приблизиться к цели на дальность действия наименее дальнобойной системы и открыть огонь изо всех орудий;

Aggressive Attack
– приблизиться на минимальное расстояние всех систем вооружения и открыть огонь с максимально возможной скоростью;

Disengage
– немедленно вернуться на базу;

View Alien Sub
– перейти из окна перехвата к изображению подлодки противника.

Подводные лодки «X-COM»

Сначала Вы имеете и можете покупать только два типа летающих подлодок: перехватчик «Barracuda» и транспортник «Triton». Потом станут доступны и другие аппараты. Наиболее эффективен смешанный флот.

BARRACUDA – воздушно-подводный перехватчик

Это первый перехватчик, который вы получите. Имеет низкую скорость среди всех перехватчиков, не может догнать большие подлодки. Даже на максимальной дистанции его может разрушить единственный выстрел с большой лодки противника. Требует высокой арендной платы за использование.

Максимальная скорость – 2.400.

Ускорение – 3.

Горючее – 800 (не Zrbite, а обычное).

Мест для оружия – 2 (торпедная установка и газовая пушка).

Допустимые повреждения –120.

Перевозить танки и бойцов не может.

Потеряв эту лодку, вы лишитесь 250 очков.

Стоимость – 600.000.

TRITON – транспортный корабль

Максимальная скорость – 790.

Ускорение – 2.

Горючее – 1.400.

Мест для оружия нет.

Допустимые повреждения – 160.

Перевозимых бойцов – 14.

Перевозимых танков – 3.

Потеряв эту лодку, вы лишитесь 200 очков.

«Тритон» – невооруженное судно и поэтому, настигая противника, он не сможет атаковать. Но если продолжить преследование подлодки инопланетян «Тритоном», то по достижении пункта назначения он сможет высадить акванавтов и танки. Это позволит вам исследовать неповрежденную подводную лодку.

MANTA – перехватчик

Этот одноместный высокоскоростной аппарат был создан с использованием земных и инопланетных технологий. Самый быстрый из перехватчиков. Недорог и не требует арендной платы, однако для создания этого аппарата нужны специальные материалы. Производство длительно, нужны значительные свободные пространства.

Максимальная скорость – 4.600.

Ускорение – 10.

Горючее – 30 (Zrbite).

Мест для оружия – 2.

Допустимые повреждения – 400.

Перевозить танки и бойцов не может.

Потеряв эту лодку, вы лишитесь 250 очков.

Стоимость – 400.000.

HAMMERHEAD

Это новая разработка – транспорт и перехватчик одновременно. Гораздо быстрее «Барракуды» и может выдержать больше повреждений. Построенный вашими техниками, он не требует арендной платы.

Плохо то, что этот аппарат снабжен лишь одной системой вооружения. Требует Zrbit в качестве топлива. Как транспортный корабль мало эффективен, т. к. не способен перевозить танки.

Максимальная скорость – 4.030.

Ускорение – 9.

Горючее – 60 (Zrbite).

Мест для оружия – 1.

Допустимые повреждения – 960.

Перевозимых бойцов – 12.

Танки перевозить не может.

Потеряв эту лодку, вы лишитесь 300 очков.

Стоимость – 600.000.

LEVIATHAN – летающая подлодка

На этом мощном аппарате можно достичь и глубинного города инопланетян. Это самая быстрая и самая прочная подлодка в игре, способная обогнать любой корабль пришельцев.

Однако стоит очень много, плюс необходимость спецматериалов. Для строительства требует как минимум двух мастерских и 50 техников.

Максимальная скорость – 5.800.

Ускорение – 9.

Горючее – 50 (Zrbite).

Мест для оружия – 2.

Допустимые повреждения – 1.250.

Потеряв эту лодку, вы лишитесь 400 очков.

Стоимость – 900.000.

HEAVY CRUISER – летающая подлодка

Мощнее предыдущего корабля. Часто используется для сбора полезных ископаемых.

Максимальная скорость – 3.800.

Допустимые повреждения – 450.

Мощность орудий – 60.

Дальность действия орудий – 160.

HUNTER – исследовательский корабль

Аппарат снабжен комнатой для проведения опытов над захваченными бойцами и техникой инопланетян.

Перевозимых бойцов – 26.

Перевозимых танков – 4 (но каждый танк занимает место четырех бойцов).

Вооружение перехватчиков

Чтобы вооружить подлодку или поменять тип вооружения, нажмите «Equip Submarine» на экране базы. Затем выберите нужную подлодку из списка.

Тип лодки и ее порядковый номер появятся наверху. Ниже указано количество топлива на подводной лодке и число полученных повреждений. У лодки должно быть 0 % повреждений и 100 % топлива, чтобы вы могли изменять вооружение.

В центре экрана – иконка, изображающая подлодку. Слева и справа от нее – иконки оружия, название, текущее и максимальное количество боеприпасов. Рядом с иконками оружия есть две кнопки с цифрами. Чтобы установить новую систему вооружения, нажмите на соответствующую кнопку – и появится список доступных систем вооружения. Старая система вернется на склад.

Если на складе есть соответствующие боеприпасы, то системы вооружения начнут автоматически перезаряжаться. Если боеприпасов не хватает, появится соответствующее сообщение. В отличие от танков, подлодкой можно пользоваться даже при нехватке боеприпасов.

Большинство подлодок «X-COM» имеют на корпусе несколько точек, где можно закрепить какую-либо систему вооружения, характеризуемую следующими параметрами:

Cost – стоимость покупки или производства системы;

Ammo Cost – стоимость боеприпасов;

Technician Hours to Produce – время, необходимое вашим техникам, чтобы построить одну систему;

Special Materials Required – спецматериалы, необходимые для производства одной системы;

Work Space Required – объем помещения, необходимого для производства одной установки;

Damage – повреждения, наносимые системе одним попаданием;

Range – максимальный радиус действия в километрах;

Accuracy – базовая точность попадания;

Reload Time – время, необходимое для совершения повторного выстрела;

Maximum Rounds – боезапас орудия.

Традиционное оружие подводных лодок

Эти системы помогут вам бороться с небольшими подлодками. Но, как только более современное оружие появится в вашем распоряжении, модернизируйтесь не раздумывая.

Craft Gas Cannon – газовая пушка

Это более мощный аналог ручной газовой пушки, которой пользуются акванавты. Стреляет бронебойными зарядами, используя давление газа. Выстрелы производятся очень часто, но точность их низка, мал радиус действия. Вам придется использовать газовую пушку только против самых маленьких подлодок, если вы хотите посадить их, не уничтожая.

Стоимость – 30.000.
Стоимость боеприпасов – 1.240.
Повреждения – 15.
Дальность – 8.
Точность – 25 %.
Время перезарядки – 3.
Боекомплект – 200.

Ajax Launcher – пусковая установка торпед «Аякс»

Похожая на системы подлодок 1990-х годов, установка «Аякс» имеет в комплекте шесть мощных торпед. Они движутся за счет сжатого газа и имеют дальность действия в три раза больше, чем у газовой пушки. Пусковая установка «Аякс» – лучший выбор для оснащения подлодок в начале игры.

Стоимость – 16.000.
Стоимость боеприпасов – 3.000.
Повреждения – 60.
Дальность – 32.
Точность – 70 %.
Время перезарядки – 17.
Боекомплект – 6.

DUP – Head Launch – ядерная пусковая установка

Схожая с системой «Аякс», эта установка имеет боеголовку с ядерным зарядом. В комплекте только три торпеды, но их ядерный заряд заметно увеличивает размер повреждений. За счет увеличенной дальности и более качественной системы наведения данная пусковая установка – отличная альтернатива «Аяксу».

Стоимость – 17.000.
Стоимость боеприпасов – 9.000.
Повреждения – 110.
Дальность – 50.
Точность – 80 %.
Время перезарядки – 21.
Боекомплект – 3.

Системы, доступные после проведения исследований

Исследование гауссовых технологий и изучение различных артефактов позволит вам создать более мощное, дальнобойное и точное оружие. Рекомендуем сразу выбросить старое вооружение и установить новое.

Gauss Cannon – гауссова пушка

Эта пушка основана на принципе ускорения частиц, позволяющем создать мощный луч, сходный по действию с лазером. У пушки Гаусса имеет практически та же дальность, что и у установки «Аякс», но большие мощность и боезапас. С другой стороны, ее точность немногим выше точности обычной газовой пушки. Так что пушка Гаусса – это еще не тот результат техпрогресса, которого вы ждали. Вам нужно делать ставку на более качественные системы.

Стоимость – 182.000.
Стоимость боеприпасов – 200.
Повреждения – 90.
Дальность – 20.
Точность – 35 %.
Время перезарядки – 4.
Боекомплект – 50.

Sonic Oscillator – ультразвуковой осциллятор

По всей видимости, это лучшая установка для подлодок «Х-СОМ». Ее луч способен разрушить на молекулярном уровне самую прочную броню. Его мощность превышает мощность DUP-торпеды, он имеет практически неограниченный боезапас, хоть и чуть меньшую точность.

Стоимость – 226.000.
Стоимость боеприпасов – 0.
Повреждения – 150.
Дальность – 55.
Точность – 50 %.
Время перезарядки – 5.
Боекомплект – 100.

PWT – Cannon – торпедная пушка

Это самое мощное и точное оружие для подводных лодок, доступное в игре. Такая пушка стреляет большими торпедами с очень прочными боеголовками, способными пробить любую броню. Но у нее есть два существенных недостатка: низкая скорость перезарядки (если противник не будет уничтожен первым выстрелом, он успеет сделать еще пару выстрелов, пока пушка перезарядится) и огромная стоимость боеприпасов.

Стоимость – 242.000.
Стоимость боеприпасов – 28.000.
Повреждения – 200.
Дальность – 60.
Точность – 100 %.
Время перезарядки – 28.
Боекомплект – 3.

Тактика перехвата

Перехватчики, которые способны выдержать лишь небольшой урон, должны держаться подальше от средних и больших подлодок противника. Перехват более крупных противников оставьте более защищенным лодкам. Вы должны быть уверены, что нейтрализуете противника раньше, чем он успеет уничтожить вас.

Слабое оружие (вроде газовой пушки) неточно и требует агрессивной атаки. Не используйте оружие с низкой точностью против больших кораблей.

Ультразвуковой осциллятор – лучшее оружие из доступного. Большая дальность действия и неограниченный боезапас перевешивают его не очень высокую точность. Повреждения, которые вы можете нанести парой осцилляторов, превосходят эффект от пушки «PWT».

Есть два исхода успешного перехвата: заставить подлодку противника сесть на грунт для ремонта либо полностью ее уничтожить.

В начале игры вам очень пригодятся артефакты, оружие и трупы пришельцев.

Неплохо вооружить один из ваших перехватчиков не очень мощным оружием и перехватывать им только маленькие подлодки.

Успешные перехваты выгодны. Но учтите, что, когда в регионе происходит серия эффектных перехватов, пришельцы могут начать поиски базы «Х-СОМ» с целью отомстить. Возможность такого исхода возрастает вместе с уровнем сложности, составляя 4 % для новичка, 8 % для опытного игрока, 12 % для ветерана, 16 % для гения и 20 % для суперчеловека.

Подводные лодки пришельцев

SURVEY SHIP – разведывательный корабль

Самый маленький корабль-разведчик, появляющийся в местах, чем-то заинтересовавших инопланетян. Аппарат имеет очень слабую броню и обычно уничтожается одним выстрелом.

Максимальная скорость – 2.000.

Допустимые повреждения – 60.

Мощность орудий – 0.

Дальность действия орудий – 0.

За уничтожение этого аппарата вы получите 100 очков, за посадку – 50.

ESCORT – корабль сопровождения

Аппарат скромных размеров. Этот эсминец разведывает обстановку для более крупных сил. В отличие от исследовательского корабля, он несет слабенькое вооружение.

Максимальная скорость – 2.800 ... 4.500.

Допустимое количество повреждений – 300...500.

Команда – до 10 пришельцев.

Мощность орудий – 50.

Дальность действия орудий – 104...144.

Наносимые повреждения – 30.

За уничтожение этого аппарата вы получите 150 очков, за посадку – 75.

BATTLESHIP – боевой корабль

Это наиболее агрессивный и мощный из вражеских кораблей. Дальность действия его мощных орудий позволяет уничтожить «Барракуду» одним выстрелом еще до того, как перехватчик успеет приблизиться. Линкор может быть использован для любых миссий.

Размеры – очень большие.

Максимальная скорость – 2.000 ... 4.200.

Допустимые повреждения – 300 ... 1.400.

Команда – 12 пришельцев + несколько террористов.

Мощность орудий – 30...140.

Дальность действия орудий –104...400.

За уничтожение этого аппарата вы получите 1.000 очков, за посадку – 500.

HUNTER – сборщик живых форм

Гораздо больший корабль, чем тяжелый крейсер, «охотник» имеет также большую скорость и более мощные пушки. Корабль оборудован исследовательской лабораторией.

Максимальная скорость – 4.200 ... 4.500.

Команда – до 18 пришельцев.

Допустимые повреждения – 500.

Мощность орудий – 50.

Дальность действия орудий – 144.

За уничтожение этого аппарата вы получите 500 очков, за посадку – 250.

HEAVY CRUISER – тяжелый крейсер

Превосходит обычный крейсер по прочности корпуса, скорости, мощности орудий. Этот самый редкий в игре корабль посылают собирать ресурсы для пришельцев.

Размеры – средние.

Максимальная скорость – 3.800.

Команда – до 21 пришельца.

Допустимое количество повреждений – 450.

Мощность орудий – 60.

Дальность действия орудий – 160.

Допустимые повреждения – 1.400.

За уничтожение этого аппарата вы получите 500 очков, за посадку – 250.

DREADNAUGHT – транспортный корабль

Этот многофункциональный корабль способен действовать на любой глубине. На его борту можно найти много полезного.

Дредноут – самый сложный противник. Хотя его орудия чуть слабее, чем у линкора, дальность их действия беспрецедентна. В одиночку победить дредноут способен только «Левиафан».

Размеры – очень большие.

Максимальная скорость – 4.800.

Допустимые повреждения – 3.400.

Команда – до 13 пришельцев + множество террористов.

Мощность оружия – 120...140.

Дальность оружия – 480.

За уничтожение этого аппарата вы получите 1.400 очков, за посадку – 700.

CRUISER – боевой корабль

Основа флота инопланетян. Этот аппарат используется во всех видах деятельности. Крейсер гораздо прочнее, чем эсминец или исследовательский корабль, имеет лучшее оружие и более толстую броню.

Размеры – малые.

Максимальная скорость – 2.600.

Допустимые повреждения – 300.

Команда – до 10 пришельцев.

Мощность оружия – 25.

Дальность оружия – 280.

За уничтожение этого аппарата вы получите 250 очков, за посадку – 125.

FLEET SUPPLY CRUISER – корабль снабжения

Этот аппарат доставляет в колонии различные биологические компоненты. Разработанный как грузовой корабль, этот аппарат имеет не очень высокую скорость. Орудия маломощны. С ним справится любая подлодка «X-COM».

Корабли снабжения – отличная находка. На них находится много артефактов и оружия, которое можно продать за большие деньги.

Размеры – большие.

Максимальная скорость – 3.400.

Допустимые повреждения – 2.000.

Мощность оружия – 70.

Дальность оружия – 304.

Команда – до 21 пришельца.

За уничтожение этого аппарата вы получите 800 очков, за посадку – 400.

Танки

Полностью автоматизированные и управляемые на расстоянии, танки обычно играют роль поддержки, двигаясь впереди ваших акванавтов в неисследованных областях и привлекая на себя огонь пришельцев. Кроме того, мощное оружие танков необходимо, когда нужно очистить большую территорию или уничтожить сооружение с находящимися внутри пришельцами. Танки характеризуются следующими параметрами:

cost – цена покупки или производства;

area of operation – местность, на которой танк может действовать (на суше, под водой или везде);

special materials required – количество специальных материалов, требуемых на строительство одного танка;

technician hours to produce – время, необходимое для производства одного танка;

work space required – рабочее пространство, необходимое для производства одного танка;

ammo type – тип используемых боеприпасов;

ammo cost – стоимость используемых боеприпасов;

rounds – боезапас, находящийся в танке;

damage – количество повреждений, наносимых попаданием в цель;

time units – количество единиц времени, которыми танк располагает в начале каждого хода;

armor – прочность брони танка (спереди, справа и слева, снизу, сзади);

health – количество повреждений, которое выведет танк из строя.

Традиционные танки

Это танки, основанные исключительно на земной технологии. Они могут действовать или на поверхности земли или на дне океана.

Coelacanth / Gas Cannon

Один из первых подводных танков. Оснащен мощной газовой пушкой, которая стреляет большими бронебойными зарядами. Однако точность его пушки очень низка.

Coelacanth / Aqua Jet Missile

Чуть более дорогой и гораздо более мощный танк. Хотя вы ограничены всего 8 выстрелами, их эффект больше, чем от 30 обычных бронебойных снарядов. Этот танк – лучший для начала игры. Недостаток – невозможность ведения огня на суше.

Танки, доступные после проведения исследований

Coelacanth / Gauss Cannon

Изучение технологии Гаусса позволит вам построить танк, стреляющий потоком ускоренных частиц. Танк несет на себе 50 бесплатных зарядов, что делает его экономически выгоднее танка с газовой пушкой.

Displacer / Sonic

«Displacer» не ограничен, как «Coelacanth», дном океана. Он может «парить» над полем боя на любой высоте. Этот танк использует ультразвуковое оружие и имеет прочную броню.

Displacer / PWT

Это незаменимый танк для подводных операций. Танк несет мощные управляемые торпеды, позволяющие вам стрелять в пришельцев за пределами видимости.

Но из-за невозможности использовать этот танк на суше и огромной стоимости он – самый невыгодный в игре.

Защитные костюмы

Во время игры вы сможете изобрести защитные костюмы трех видов, характеризуемые следующими величинами:

cost – цена покупки или производства защиты;

special materials required – спецматериалы, необходимые для создания одного защитного костюма;

technician hours to produce – время, необходимое для производства одного защитного костюма;

work space required – рабочее пространство, необходимое для производства одного защитного костюма;

protection – прочность защиты (спереди, справа и слева, снизу, сзади).

Plastic Aqua Armor – пластиковый костюм

Этот легкий костюм уменьшает воздействие огня и фосфорных зарядов на 20 %. Чтобы создать такой костюм, необходимо изучить строение тела представителей расы Deep One.

Ion Armor – ионная защита

Производство ионной защиты требует исследований во многих сферах, но зато этот костюм дает в два раза лучшую защиту, чем пластиковый. Уменьшается воздействие бронебойных снарядов, взрывчатых

веществ, колющего оружия и температуры (на 20 %), и полностью блокируется воздействие огня или фосфорных зарядов.

Magnetic Ion Armor – магнито-ионная защита

Во многом похожая на обычную ионную защиту, эта дает возможность парить над океанским дном, передвигаясь на любом уровне тактической карты. Кроме того, обеспечивается защищенность на 10 % большая, чем при использовании ионного костюма. Эта защита дорого стоит, требует много времени и материалов. Ее разумно использовать совместно с другими видами защит.

Оружие

Оружие характеризуются следующими параметрами:

area of operation
– местность, где оружие может действовать (на суше, под водой или везде);

special materials required
– количество спецматериалов, необходимых для создания одного экземпляра;

technician hours to produce
– время, необходимое для производства одного экземпляра;

work space required
– рабочее пространство, необходимое для производства одного экземпляра;

ammunition type – тип используемых боеприпасов;

ammunition cost – стоимость боеприпасов;

shots – количество выстрелов, которые можно сделать, не перезаряжая оружия;

damage – число повреждений, наносимых попаданием в цель;

damage type – вид повреждений, наносимых оружием;

range – радиус действия (в клетках поля боя);

accuracy and time units
– способ стрельбы (очередью, одиночными выстрелами, прицельно), а также часть общего времени акванавта, которая идет на совершение выстрела;

timer delay – количество ходов, на которое можно поставить таймер взрывателя (для гранат);

time units to prime
– часть общего времени акванавта, идущая на установку взрывателя (для гранат);

time units to throw / use
– часть общего времени акванавта, идущая на метание гранат или использование парализаторов.

Традиционное дальнобойное оружие

Dart Gun – подводный пистолет

Самое простое оружие в арсенале «X-COM». Используя сжатый воздух, стреляет маленькими бронебойными дротиками, летящими с высокой скоростью. Этот пистолет можно использовать только как резервное оружие и то только против самых слабых пришельцев. Советуем вам сразу же продать эти пистолеты, купив хотя бы гарпунные ружья.

Jet Harpoon – гарпунное ружье

Это винтовка, требующая для точной стрельбы обе руки и стреляющая стальными гарпунами (с помощью сжатого газа). Можно стрелять как одиночными выстрелами, так и очередями по три выстрела.

Gas Cannon – газовая пушка

Газовая пушка может использовать бронебойные, разрывные и фосфорные заряды. Большой вес этого оружия и боеприпасов делает его доступным только для самых сильных акванавтов. Если же вы дадите эту пушку слабому акванавту, она заметно затруднит его передвижение. Оружие удобно для не очень метких стрелков.

Hydro-Jet Cannon – гидропушка

Как и газовая пушка, гидропушка может стрелять тремя типами зарядов, точнее – торпед. Огонь можно вести лишь под водой. Повреждающая способность этих торпед меньше, чем у зарядов газовой пушки, зато вес оружия уменьшен.

Torpedo Launcher – пусковая торпедная установка

Это самое мощное подводное оружие из класса «обычных». Установку приходится перезаряжать после каждого выстрела, да и боезапас не дешев. Короче, танк подойдет вам больше, чем солдат с пусковой установкой.

Дальнобойное оружие, доступное после исследований

Gauss Pistol – пистолет Гаусса

Это компактное оружие использует ускорители частиц, что повышает его точность и повреждающую способность. Но все же лучше подождать появления

винтовки, а пистолет использовать как резервное оружие.

Gauss Rifle – винтовка Гаусса

Хорошая убойная сила и высокая точность сочетаются с возможностью стрельбы очередями, которая отсутствует в инопланетных образцах.

Heavy Gauss – тяжелая пушка Гаусса

Это завершающий шаг в эволюции оружия Гаусса. К недостаткам следует отнести увеличенный вес, меньшие количество зарядов и точность (по сравнению с винтовкой Гаусса), отсутствие стрельбы очередями.

Sonic Pistol – ультразвуковой пистолет

Стреляет направленным звуковым пучком, разрушающим материю на молекулярном уровне. Это лучший пистолет в игре, и стрелять из него можно достаточно часто (стоимость каждого выстрела невелика, боезапас частенько можно найти на месте боевых действий).

Ультразвуковой пистолет, как и вся группа ультразвукового оружия, не может стрелять очередями.

Sonic-Blaster Rifle – ультразвуковая винтовка

Это оружие тяжелее пистолета, но требует использования двух рук. Даже легированная сталь не устоит перед его лучом. Боезапас (да и саму винтовку) часто можно найти на месте боевых действий.

Sonic Cannon – ультразвуковая пушка

По убойной силе и точности эта пушка далеко превосходит любое другое оружие (кроме управляемых торпед). Почти на всех местах активности пришельцев такие пушки валяются десятками. И все же это очень не практичное оружие. Много времени требуется для прицеливания и стрельбы, стесняет огромный вес пушки и ее боеприпасов.

Thermal Shock Launcher – парализующая установка

Лучший способ получить информацию о врагах – допросить пленных. Для их захвата был создан этот парализатор, стреляющий отдельными парализующими бомбами, быстро замораживающими жертву. Установку нужно перезаряжать вручную после каждого выстрела. Хотя амуниция для этого оружия стоит очень дорого (и требует Zrbite), ее часто можно найти на поле боя.

Disruptor Pulse Launcher – установка управляемых торпед

Самое мощное оружие в игре. Выбрасывает торпеду, работающую на Zrbite и имеющую электронную систему наведения. Из-за очень большого времени выстрела из установки можно выстрелить только один раз за ход и ее нужно перезаряжать после каждого хода. Кроме того, амуниция занимает много места. Установка не может действовать на суше. Отправляясь на вражескую базу, обязательно берите с собой хотя бы одну установку и достаточно боеприпасов.

MC-Disruptor – молекулярный разрушитель

Это устройство не нуждается в боеприпасах. Оно позволяет подключиться к мозгу пришельца, подчиняя волю врага. В случае успеха вы сможете полностью контролировать действия пришельца и повернуть его против инопланетян. Если полное подчинение не получится, вы все же создадите в сознании врага помехи, которые могут вынудить его запаниковать. Устройством могут пользоваться только те акванавты, в мозг которых имплантированы соответствующие датчики.

Оружие ближнего боя (доступно после исследований)

Этот класс оружия наилучшим образом подходит для борьбы с расой Lobster Men – самых опасных представителей пришельцев.

Vibro Blade – вибролезвие

Этот длинный титановый резец вращается со скоростью около 6.000 об./мин, пробивая даже самую прочную броню. Вибролезвие можно часто найти в местах активности пришельцев. Поскольку акванавт должен стоять на расстоянии вытянутой руки от цели, не стоит пользоваться вибролезвием, если ваш боец не имеет защиты.

Thermic Lance – термокопье

Термокопье не только вращает, но и нагревает клинок. Пока вы осторожно используете это оружие ближнего боя, термокопье чрезвычайно эффективно.

Heavy TL – тяжелое термокопье

Еще больше скорость вращения плюс два нагревателя. Замена термокопья на тяжелое термокопье – одно из самых дешевых улучшений в игре.

Планируя передвижения акванавтов, оснащенных этим оружием, всегда оставляйте достаточное количество времени, если хотите использовать оружие в конце хода. Опции резервирования времени для такого оружия не действуют.

Прочее оружие (традиционное)

Magna-Blast Grenade – магниевая граната

Хорошо действует как на суше, так и под водой. Чтобы использовать гранату, нужно сначала взвести взрыватель. Магниевая граната снабжена специальным таймером, с помощью которого можно установить задержку от 0 до 23 ходов. Даже после взведения взрывателя граната не взорвется, пока вы не бросите или не уроните ее.

Particle Disturbance Grenade – мина

Мина взрывается, реагируя на движение частиц вблизи нее. Взрыва не будет, пока вы не выпустите мину из рук.

Magna-Pack Explosive – магниевая взрывчатка

Приличный вес взрывчатки не позволяет бросить ее достаточно далеко. Следовательно, нужно устанавливать таймер на такую задержку, чтобы успеть вывести своих людей (максимальная допустимая задержка – 23 хода).

Dye Grenade – дымовая граната

Под водой эта граната выпускает облако краски, а на земле – плотное облако дыма. Ее удобно использовать в те моменты, когда нужно провести ваших акванавтов через хорошо простреливаемую местность.

Thermal Tazer – термопарализатор

Это оружие позволяет вашим акванавтам доставлять на базу живых пришельцев для научных исследований. Оружие требует прямого контакта с противником: ваш акванавт должен стоять в соседней с пришельцем клетке.

Прочее оружие, доступное после исследований

Sonic Pulser – ультразвуковая граната

Эта легкая граната полностью основана на технологиях пришельцев. Разрушительная сила этой гранаты больше чем в два раза превосходит силу магниевой гранаты и даже превышает мощность блока магниевой взрывчатки. Таймер позволяет установить задержку в пределах от нуля до 23 ходов. Граната стоит дорого, но ее часто можно найти на месте боевых действий.

Счет в игре. Условия победы и проигрыша

Хотя счет не является главной целью, но от него сильно зависит ход игры (счетом определяются объемы финансирования). Ваша деятельность оценивается как отношение очков, набранных «X-COM», к очкам, набранным пришельцами. Счет определяется ежемесячно и оценивается словами: «Excellent» (501 очко и больше), «Good» (от 0 до 500 оч.), «OK» (от –1 до –900 + 100 x (*уровень сложности*)), «Poor» (еще меньше на 300 оч.) и «Terrible» (еще меньше). Очки начисляются за перехват и уничтожение кораблей пришельцев, проведение наземных операций и исследовательских работ.

Игрой предусмотрено несколько видов штурмовых операций. Очки во всех случаях начисляются одинаково. За уничтожение установки молекулярного контроля вы получите 750 оч., а за базу пришельцев – 500. За спасение мирного жителя вам дадут 30 оч. Если мирный житель убит пришельцами, вы потеряете 30 оч., если же его убьют силы «X-COM», вас оштрафуют на 50 оч. За пропавшего или убитого солдата «X-COM» вы заплатите 20 оч., за уничтожение своего танка – 30 оч.

Как и ежемесячный итог, миссия может оцениваться одним словом: «Excellent» (501 очко и больше), «Good» (от 201 до 500 оч.), «OK» (от 0 до 200 оч.), «Poor» (от –199 до –1 оч.), «Terrible» (ниже –200 оч.).

Пришельцы тоже не теряют времени даром, активно зарабатывая очки. Если «X-COM» игнорировал активность пришельцев, те получат 2.000 оч. При игнорировании места террора врагам начисляется 1.000 оч., за каждую построенную колонию – 50 оч., за каждый день существования колонии на Земле – 5 оч. При подписании пришельцами пакта с земной организацией они зарабатывают 150 оч. Если пришельцы успешно провели рейд за ресурсами, они получат 30 оч. Каждая подлодка врагов, передвигающаяся по карте, приносит им 1 оч., а подлодка, севшая на дно, – 2 оч.

Однако победа зависит отнюдь не от количества очков. Вам нужно провести определенные исследования, чтобы найти базу пришельцев и изобрести аппарат, способный проникнуть в нее. Когда вы окажетесь внутри, победитель определится в ходе боя. Способов проиграть значительно больше. Вы признаетесь проигравшим, если два месяца подряд имеете долг более миллиона или получаете рейтинг «bad» (–900 оч. для начинающего, –800 для опытного игрока, –700 для ветерана, –600 для гения и –500 для суперчеловека). Вы проигрываете также, если все базы «X-COM» будут захвачены врагом. Оплот врага можно штурмовать лишь один раз. Если ваша попытка уничтожить T'leth провалилась, вне зависимости от того, сохранили ли вы за собой какие-то силы, вам засчитывают поражение.

Экран карты

Экран карты делится на несколько частей, описанных ниже.

Кнопки управления обзором

В правом нижнем углу, под кнопками контроля игрового времени, расположены кнопки, позволяющие вращать, приближать и удалять карту.

Иконка с четырьмя стрелками управляет вращением карты.

Кнопка со стрелкой вовнутрь приближает и увеличивает изображение карты.

Третья иконка, со стрелкой, указывающей наружу, наоборот, удаляет и уменьшает изображение.

Основное окно

Здесь высвечивается трехмерная карта Земли, на которой показано расположение баз «X-COM», передвижения подлодок врага и места террористических актов, а также расположение баз пришельцев и сбитых кораблей.

Здесь же вы можете изменять приказания вашим подлодкам.

В начале игры, когда у вас только одна база, можно отцентрировать карту на ней и слегка увеличить изображение. По мере увеличения вашей активности следует постепенно уменьшать изображение и почаще переключать обзор с одной базы на другую.

Обозначения на карте мира

Синий квадратик обозначает базу «X-COM», розовый квадратик – вражескую колонию, красный квадратик – город или остров. Желтым плюсом отмечены подлодки «X-COM». Красным плюсом отмечены вражеские подлодки, а розовым – места активности пришельцев. Оранжевый крестик – это пункт назначения подводной лодки «X-COM», зеленый – база вражеских подлодок, а белый – лодка, упавшая на дно.

Нажав на карте на один из этих символов, вы получите дополнительную информацию, а если это подлодка или база «X-COM» – сможете произвести определенные действия.

Окно запуска перехвата можно вызвать, выбрав значок любой из баз «X-COM» (синие квадраты на карте). Здесь приведена информация о всех подлодках, базирующихся на этой базе:

Craft – тип подлодки и ее порядковый номер;

Status – статус:

- ready – подлодка готова к запуску,
- refueling – подлодка заправляется,
- rearming – подлодка перезаряжает системы вооружения или устанавливает новые,
- repairs – подлодка находится в ремонте,
- out – подлодка уже находится в море и выполняет задание;

Weapons – количество систем вооружения, находящихся на подлодке;

Crew – количество акванавтов, приписанных к транспортной подлодке;

SWSs – количество танков, находящихся на транспортной подлодке.

Из этого окна вы можете отправить свою подлодку на выполнение миссии.

При нажатии на желтый плюс, обозначающий лодку, на карте появится окно статуса с такой информацией:

Sub Name– тип и номер выбранной подводной лодки;

Status – описание миссии подлодки и пункта назначения:

- base – база приписки подлодки,
- speed – текущая скорость,
- maximum speed – максимально возможная скорость,
- depth – примерная глубина подлодки,
- fuel – топливо, оставшееся в подлодке (в процентах),
- weapon/rounds – тип оружия и количество снарядов.

Внизу экрана статуса имеются четыре кнопки команд:

Return to Base – прекратить миссию и вернуться на базу;

Select New Target – выбрать новую цель или пункт назначения;

Patrol – прекратить миссию и патрулировать данный район;

Cancel – закрыть экран статуса (без приказаний).

Подлодка пришельцев изображается на карте движущимся красным плюсом, а севшая на дно океана – зеленым крестом. На экране статуса подлодки пришельцев вы можете узнать:

Alien Sub Designation – порядковый номер подводной лодки;

Size – относительный размер;

Depth – примерную глубину подлодки;

Heading – направление движения подлодки;

Speed – текущую скорость.

В ходе исследования технологий пришельцев вы сможете построить новую систему обнаружения («Transmisson Resolver»), позволяющую получить дополнительную информацию:

Sub Type – тип подводной лодки;

Race – раса пришельцев на борту;

Mission – описание миссии подлодки;

Zone – область мира, являющаяся целью подводной лодки.

Вне зависимости от приборов обнаружения внизу экрана находятся две кнопки:

Center on Sub / Time – центрирует карту относительно подлодки противника и снижает скорость течения времени;

Cancel – закрывает окно статуса подлодки противника.

Основное меню (справа на экране карты)

INTERCEPT

– перехват (самый подробный вариант – вы видите весь ваш флот).

BASES

– базы. В правом верхнем углу указывается имя базы, ее примерное местонахождение и количество денег на вашем счету. Чуть ниже расположены кнопки, позволяющие руководить базой, в данный момент находящейся на экране:

Build New Base

– строительство новой базы. Базы в «Terror from the Deep» – это плавучие постройки, которые можно строить только на водной поверхности. На плане будущей базы нужно выбрать место для воздушного шлюза. Затем можно строить все другие сооружения;

Base lnformation – информация о базе:

personel available / total

– количество свободного персонала и общее количество персонала. Независимо от того, работают ваши люди или нет, вы должны ежемесячно платить им,

space used / available

– используемая и общая площадь. Каждая лаборатория, ангар и жилой отсек должны быть полностью заняты. Исключение – склады и мастерские. Оставляйте место на складах для поступающей продукции и трофеев. Мастерские часто простаивают, но неплохо подготовить их для будущих больших строек,

defence strength

– общая мощь защиты вашей базы. Шкала справа показывает, какие повреждения можно нанести подлодке противника при каждом залпе защитных систем,

short-range detection

– количество гидролокаторов ближнего действия, стоящих на вашей базе,

wide band detection

– количество систем дальнего обнаружения, стоящих на базе,

transfers – товары и люди, находящиеся в дороге на вашу базу, и ожидаемое время их прибытия,

stores – список предметов на складах вашей базы с указанием, сколько места они занимают,

monthly costs

– список затрат на содержание базы (затраты на аренду подлодок, жалование персоналу, содержание объектов базы);

Aquanauts

– список акванавтов, находящихся на базе: имя, звание, наименование транспортного корабля, к которому приписан акванавт. Если акванавт лечит раны, полученные в предыдущей операции, вместо названия корабля появится слово «Wounded». Если акванавт не приписан ни к какому кораблю, появится слово «None». Кнопка «Armor» предлагает вам поменять защиту акванавта;

Equip Siibmarine

– передача на подлодки вооружения, оборудования и персонала:

name – тип подлодки и ее числовое обозначение,

status – статус подлодки («Ready» – готова к запуску, «Refueling» – заправляется, «Rearming» – перезаряжаются или устанавливаются новые системы вооружения, «Repairs» – в ремонте, «Out» – находится в море),

base – база приписки подлодки;

weapons – количество систем вооружения на подлодке. Число слева – количество установленных систем, число справа – максимально возможное их число,

crew – количество акванавтов, приписанных к транспортной подлодке,

SWSs – количество танков на транспортной подлодке;

Build Facilities

– строительство на базе новых объектов. После выбора объекта появится сообщение о стоимости постройки и времени строительства;

Research

– исследования. Здесь вы поручаете ученым научные работы;

Manufacture

– производство. Здесь вы поручаете техникам создание увершенствованного оружия и оборудования;

Transfer

– переведение предметов и персонала с одной базы на другую. Выбрав пункт назначения, вы увидите список всех предметов и людей, находящихся на текущей базе. Чтобы увеличить количество перевозимого груза, нужно нажать в соответствующей строке стрелку вверх, чтобы уменьшить – стрелку вниз;

Purchase / Recruit

– закупки и найм. Чуть ниже заголовка указаны общая сумма ваших средств и стоимость заказанной покупки. После нажатия «ОК» выбранные предметы автоматически высылаются, а стоимость покупки вычитается из вашего счета;

Sell / Sack

– продажа и увольнение. Список предметов, которые могут быть проданы, включает в себя все, что вы купили или произвели, трупы пришельцев, их артефакты и оружие;

Geoscape

– возврат на экран карты мира.

GRAPHS

– динамика изменения активности пришельцев, финансирования «X-COM» и его эффективности (графики, показывающие изменение активности пришельцев во времени; горизонтальная ось – ось дат):

Alien Activity in Seas – количество подлодок противника и их операций в океанах мира за время игры. По вертикали отмечено количество инцидентов. Слева расположен список всех морей и океанов, по которым можно получить данные;

Alien Activity in Zones – активность пришельцев в зонах, относящихся к отдельным финансирующим странам. Кнопки слева – это названия организаций, которые выделяют средства «X-COM»;

X-COM Activity in Seas – сумма ваших усилий в отдельных морях и океанах мира;

X-COM Activity in Zones – ваша деятельность в районах организаций-инвесторов;

Income – количество средств, выделяемых вам каждой из организаций мира. Кнопки слева – организации, финансирующие «X-COM»;

Finance – данные о вашей финансовой деятельности. Кнопка «Income» выводит желтый график общего дохода «X-COM». В отличие от графика доходов предыдущего пункта, сюда включаются не только вклады стран-инвесторов, но и прибыль от продажи оружия и артефактов. Кнопка «Expenditure» показывает красный график расходов «X-COM» на постройку новых баз и объектов, покупку и производство новых предметов, транспортировку и наем персонала (не включены только цены на содержание баз и их объектов, которые изображены отдельно). Кнопка «Maintenance» выводит зеленый график ежедневных расходов «X-COM» (затраты на содержание объектов базы, зарплата персонала, ремонт и заправка подлодок, а также арендная плата за них). Темно-синяя линия, вызываемая кнопкой «Balance», показывает остаток средств после всех расходов. Светло-голубой график кнопки «Score» демонстрирует количество набранных очков. Этот график слегка отличается от других своей вертикальной осью: там изображены очки, а не деньги.

UFOPEDIA

– энциклопедия «X-COM», включающая следующие разделы:

X-COM Subs & Weapons – описания подлодок «X-COM», систем вооружения, которые на них можно установить, и боекомплекта этого оружия;

Submersible Weapons Systems – описания глубоководных танков «Coecalanth» и «Displacer»;

General Equipment – описания вооружения и оборудования, которые можно произвести, используя земные технологии;

Aquatic Artifacts – описания вооружения и оборудования, которые можно произвести на базе технологий пришельцев;

X-COM facilities – описания объектов, которые можно построить на базах «X-COM»;

Alien Creatures – информация о расах пришельцев, полученная на допросах, при исследовании трупов и изучении пленных;

Alien Technology – информация о технологиях пришельцев, используемых ими на Земле;

New Submersible Technologies – информация о новейших глубоководных аппаратах, полученная при изучении компонентов подлодок пришельцев;

Alien Submarines – описания подлодок пришельцев, полученные при допросах пленных инженеров.

OPTIONS – экран опций.

FUNDING

– окно международных отношений с информацией об объеме инвестирований в «Х-СОМ»:

Organisation – названия организаций, которые вкладывают средства в «Х-СОМ»;

Fnding – количество денег, вложенных в текущем месяце;

Cange – изменение в сумме финансирования по сравнению с предыдущим месяцем.

Индикатор игрового времени

Индикатор в правой части экрана, чуть ниже кнопок, показывает текущее время, день недели и дату. Начинаете игру вы в полдень 1 января 2040 г.

Чуть ниже часов находятся кнопки, позволяющие установить приемлемый темп игры. Время в игре идет отрезками от 5 сек. до суток: чем больше интервал, тем быстрее идет время.

Когда вы переходите в какое-нибудь меню или на экран базы, время приостанавливается. Многие события сами снижают темп времени либо предлагают это сделать вам.

Объекты базы

Каждый отсек базы содержит предметы для различных аспектов деятельности базы. Отсек строится 1... 38 дней (в зависимости от размеров и сложности). Каждый отсек имеет начальную стоимость и ежемесячную стоимость содержания.

Объекты общего назначения

Air-Lock – воздушный шлюз

Время строительства – 1 день.

Стоимость строительства – 300.000.

Стоимость содержания – 4.000.

Такой отсек есть на каждой базе. Это первый объект, который вы должны построить, чтобы основать базу. Поскольку только через воздушный шлюз можно попасть на базу, именно его обычно атакуют пришельцы. Поэтому шлюз должен быть хорошо изолирован и защищен.

Alien Containment – карантинный отсек

Время строительства – 18 дней.

Стоимость строительства – 400.000.

Стоимость содержания – 15.000.

В каждом отсеке созданы условия для содержания 10 живых пришельцев. Отсек оснащен специальной защитой от психического и физического воздействия, которое могут наносить пришельцы жителям базы.

General Stores – склады

Время строительства – 10 дней.

Стоимость строительства – 150.000.

Стоимость содержания – 5.000.

Складские помещения служат для хранения оборудования и оружия, а также используются в качестве гаража и морга. Здесь хранится все, кроме того, что находится на борту подводных лодок. Каждый складской отсек имеет полезную площадь, равную 50 ед. Площадь, занимаемая предметами, зависит от их размера.

Laboratory – лаборатория

Время строительства – 26 дней.

Стоимость строительства – 750.000.

Стоимость содержания – 30.000.

В каждой лаборатории могут работать 50 ученых.

Living Quarters – жилые отсеки

Время строительства – 16 дней.

Стоимость строительства – 400.000.

Стоимость содержания – 10.000.

В каждом жилом отсеке созданы условия для существования 50 акванавтов, ученых и (или) техников.

MC-Lab – лаборатория молекулярного контроля

Время строительства – 24 дня.

Стоимость строительства – 750.000.

Стоимость содержания – 16.000.

Такая лаборатория может быть создана после завершения исследований в области технологии молекулярного контроля. Каждая лаборатория может вживить импланты 10 акванавтам.

Sub Pen – док

Время строительства – 25 дней.

Стоимость строительства – 200.000.

Стоимость содержания – 25.000.

Это отсек для одной подводной лодки. После постройки подводная лодка приписывается к определенному доку, который не могут использовать другие лодки, даже если ее там временно нет.

Work Shop – мастерская

Время строительства – 32 дня.

Стоимость строительства – 800.000.

Стоимость содержания – 35.000.

В одной мастерской могут одновременно трудиться 50 техников (если создаваемый объект не слишком велик; иначе этот параметр уменьшается).

Системы обнаружения

Возможности локаторов ограничены скоростью их вращения (оборот за 10 игровых мин.). Локатор имеет шанс засечь подлодку только один раз за 10 мин. Чтобы уменьшить нежелательные последствия этого несовершенства, нужно будет построить на каждой базе несколько локаторов.

Standard Sonar – обычный локатор

Время строительства – 12 дней.

Стоимость строительства – 500.000.

Стоимость содержания – 10.000.

Обычный локатор имеет эффективный радиус действия в 500 миль. Вероятность обнаружения – 5 % за каждые 10 мин.

Wide Array Sonar – большой локатор

Время строительства – 25 дней.

Стоимость строительства – 800.000.

Стоимость содержания – 15.000.

Большой локатор сходен с обычным, но имеет больший радиус действия (примерно 750 миль). Однако вероятность обнаружения все также низка – 5 % за 10 мин. игрового времени.

Transmission Resolver – декодер

Время строительства – 26 дней.

Стоимость строительства – 1.400.000.

Стоимость содержания – 30.000.

Декодер обеспечивает 100-процентную вероятность обнаружения и предоставляет дополнительную информацию о пеленгуемой подлодке. Радиус действия – 800 миль.

Защитные сооружения

Когда вражеская подлодка пытается приблизиться к вашей базе, защитные системы автоматически открывают огонь. Каждая из них успевает сделать только один залп.

«MC-Generator» и «Bombardment Shield» вообще не ведут огня, но снижают эффективность действий противника и повышают эффективность огня других ваших защитных систем.

Gauss Defences – защита Гаусса

Время строительства – 24 дня.

Стоимость строительства – 400.000.

Стоимость содержания – 10.000.

Показатель защиты – 600.

Точность попадания – 60 %.

Пушка Гаусса – чуть более точна и мощна, чем торпедная защита. Это лучшая система защиты из всех, основанных на земных технологиях.

PWT-Defences – торпеды с пульсирующей боеголовкой

Время строительства – 34 дня.

Стоимость строительства – 800.000.

Стоимость содержания – 14.000.

Показатель защиты – 1.200.

Точность попадания – 80 %.

Самая мощная система защиты. Сверхпрочная боеголовка способна пробить любую броню, а магнитные импульсы сбивают все электронные виды защиты. Строительство данной системы оправдано, если пришельцы обнаружили вашу базу и попытки ее захвата становятся достаточно частыми.

Sonic Defences – ультразвуковая защита

Время строительства – 34 дня.

Стоимость строительства – 600.000.

Стоимость содержания – 12.000.

Показатель защиты – 900.

Точность попадания – 70 %.

Третья по дороговизне система защиты. Однако добавленная мощность и точность этой системы вполне окупают себя.

Torpedo Defences – торпедная защита

Время строительства – 16 дней.

Стоимость строительства – 200.000.

Стоимость содержания – 5.000.

Показатель защиты – 500.

Точность попадания – 50 %.

Торпедная защита – это самая простая из систем, которые можно построить на базе.

MC-Generator – генератор молекулярной защиты

Время строительства – 33 дня.

Стоимость строительства – 1.300.000.

Стоимость содержания – 5.000.

Для обнаружения баз пришельцы используют систему молекулярного контроля, отыскивая места наибольшей психической активности. Генератор молекулярной защиты вырабатывает отрицательное поле, скрывающее мысли людей от внешнего обнаружения.

Bombardment Shield – защита от бомбардировок

Время строительства – 38 дней.

Стоимость строительства – 1.200.000.

Стоимость содержания – 15.000.

Эта система излучает мощный импульс, который держит подводную лодку врага на расстоянии, достаточном для того, чтобы традиционные системы защиты повторили залп. Таким образом, система защиты от бомбардировок должна использоваться совместно с другими видами защиты.

Финансы

Количество денег, вносимых в «X-COM» организациями-инвесторами, не постоянно. В начале каждого месяца инвесторы сравнивают по своим регионам две величины:

(деятельность «X-COM» в регионе) =
= (активность «X-COM» в регионе) +
+ (общая активность «X-COM») / 5

и

(деятельность пришельцев в регионе) =
= (активность пришельцев в регионе) +
+ (общая активность пришельцев) / 5.

Если активность «X-COM» оказывается выше активности пришельцев, то организация может увеличить свои инвестиции на 20 % или менее. Если же «X-COM» проигрывает пришельцам, то организация сокращает свои инвестиции на сумму до 20 % от прежнего вклада.

Если вы игнорируете какую-то организацию, то ее инвестиции начнут снижаться, а впоследствии она может совсем выйти из проекта «X-COM» и подписать договор с пришельцами. Этого следует всемерно избегать, так как потом уже ничто не вернет благожелательность инвестора.

Чтобы сбалансировать потребление и доходы, важно избавиться от нежелательных расходов. Содержание базы может быть очень дорогим делом. Существует целый ряд объектов, которые можно уничтожить для сокращения издержек. Так, после возведения декодера многочисленные обычные системы обнаружения становятся лишними. Чтобы не строить много складов, продавайте все лишние предметы – это не только освободит склады, но и обеспечит приток денег. Когда вы улучшаете системы защиты, немедленно уничтожайте старые системы.

Когда вы изобретете улучшенные подлодки, постройте их. Они требуют только средств на постройку и – никакой арендной платы. Оставив одну или две подлодки, например, «Тритоны» (для перевозки солдат), вы сможете заметно сэкономить Zrbite в простых миссиях.

Переведите акванавтов, не приписанных к подлодкам, на другую базу или просто увольте их. Если никакие научные проекты в данный момент не ведутся, оставьте максимум 20 ученых, а остальных увольте. Кроме того, помните, что в каждой лаборатории могут работать только 50 человек. Если у вас больше ученых, чем помещается в лаборатории, немедленно увольте лишних.

Оставляйте ровно столько техников, сколько нужно, чтобы завершать обычные проекты за среднее время, а при строительстве больших предметов проводите дополнительный найм. Каждый предмет занимает определенное место, поэтому неправильно держать по 50 техников в каждой мастерской. При нормальных обстоятельствах вам требуется около 20.

Не пытайтесь покрыть весь Земной шар своими базами. Лучше выбрать несколько стратегических точек, откуда вы сможете прикрывать большую часть мира.

Оружие пришельцев накапливается очень быстро, а при продаже стоит очень дорого. Исследуйте, оставляйте минимум для своих нужд и продавайте. Для исследований достаточно по одному трупу представителя каждой расы. Аналогично поступайте с такими предметами, как «Alien Cryogenics», «Alien Cloning» и т. п. Продавайте также все устаревшее оружие и амуницию, как только вооружите своих акванавтов более качественными образцами.

Чтобы получить постоянный источник дохода, производите оружие и оборудование на продажу. Уясните, какие предметы приносят наибольших доход при фиксированной величине расходуемых материалов.

Один из самых выгодных способов заработать – строительство базы, предназначенной для эксплуатации пришельцев. Особенно хорошо он работает на поздних стадиях игры. Сначала вы должны найти базу пришельцев. Рядом постройте свою базу и оснастите ее подлодкой «Leviathan» или «Hammerhead» с отличными акванавтами и хорошей аппаратурой обнаружения (лучше декодером). Теперь ждите. Через некоторое время к базе инопланетян прибудет корабль снабжения. Перехватите его до того, как он успеет пристыковаться. После подводной операции вы получите гору оружия и артефактов, которые сможете продать. Сколько бы вы ни сбили кораблей, пришельцы все равно их будут запускать, пока действует их база.

Организации-инвесторы в порядке снижения взносов

США
Федеральная Корея
Новая Мексика
Египетский картель
Евро-Синдикат
Новая Япония
Аляска
Азиатская коалиция
Свободный Китай
Австралазия
Аравийский блок
Африканская корпорация
Скандинавия
Исландский союз
Бразильский союз
Евразия

Прибыль от продажи произведенных предметов

Предмет	*Себестоимость*	*Прибыль от продажи*
Gauss Pistol	8.000	12.000 = 150 %
Plastic Aqua Armor	22.000	32.000 = 145 %
Sonic Pulser	6.700	8.150 = 122 %
Pistol Power Clip	2.000	2.400 = 120 %
Thermal Shock Bomb	7.000	8.200 = 117 %
Aqua Plastics	3000	3500 = 117 %
Disruptor Ammo	8.000	9.028 = 113 %
PW-Torpedo	15.000	16.500 = 110 %
Blasta Rifle Power Clip	3.000	3.290 = 110 %
Ion Armor	42.000	43.000 = 102 %
Magnetic Ion Armor	58.000	57.000 = 98 %
Ion Beam Accelerator	130.000	120.000 = 92 %
Heavy Gauss	32.000	29.000 = 91 %
PWT-Ammo	28.000	25.300 = 90 %
Gauss Rifle	20.000	16.900 = 84 %
Medi-Kit	28.000	18.500 = 66 %
Cannon Power Clip	6.000	3.590 = 60 %
Disruptor Pulse Launcher	90.000	54.000 = 60 %
Thermal Shock Cannon	78.000	42.000 = 54 %
Sonic Pistol	56.000	28.000 = 50 %
Sonic-Blasta Rifle	88.000	38.500 = 44 %
Sonic Cannon	122.000	49.600 = 41 %
Particle Disturb. Sensor	34.000	11.600 = 34 %
MC-Disruptor	160.000	34.700 = 22 %
Coelac. / Gauss Cann.	500.000	94.000 = 19 %
Displacer / PWT	900.000	143.000 = 16 %
MC-Reader	262.000	42.000 = 16 %
PWT-Cannon	242.000	39.000 = 16 %
Gauss Cannon	182.000	29.000 = 16 %
Displacer / Sonic	850.000	130.000 = 15 %
Gauss Pistol Clip	1.000	50 = 5 %
Sonic Oscillator	266.000	1.300 = 0,5 %
Gauss Cannon Ammo	200	0 = 0 %
Gauss Rifle Clip	2.000	–50 = –2,5 %
Heavy Gauss Clip	4.000	–780 = –20 %
Magnetic Navigation	150.000	–70.000 = –47 %
Heavy TL	20.000	–18.000 = –90 %
Vibro Blade	7.000	–5.500 = –79 %
Thermic Lance	12.000	–10.200 = –85 %

Исследования

Начав игру, вы обязательно должны назначить вашим ученым цель для исследования. Для этого перейдите на экран карты базы и нажмите кнопку «Research». Вверху высвечиваются:

Scifentists Available	–	количество свободных ученых на базе;
Scientists Allocated	–	количество ученых, занятых в проектах;
Laboratory Space Available	–	свободное пространство в лабораториях.

Ниже находится список текущих работ, количество ученых, работающих над ними, и оценка их деятельности. Чтобы начать новый проект, нажмите кнопку «New Project», выберите тему, нажмите «Start Project», выберите количество привлекаемых к проекту ученых. Каждый проект требует определенного времени, выраженного в человеко-часах (см. сведения на обороте страницы).

Можно предложить такой план исследований.

Начните с исследования оружия Гаусса, направьте на этот проект всех ученых.

Затем перейдите на пистолет и винтовку Гаусса с амуницией. Не исследуйте пушку Гаусса из-за слишком большого времени, требуемого на исследования.

После того как ваши акванавты будут хорошо вооружены, начните исследовать аптечку.

Далее начните исследовать технологии пришельцев. Начните с ультразвукового оружия, исследуя пистолет и винтовку (и их амуницию).

Только после исследования трупа представителя расы Deep One вы сможете строить защиту. Чтобы принести тело такого пришельца, вы должны успешно пройти миссию, связанную с терактом пришельцев.

Когда начнете строить пластиковую защиту, у вас будет достаточно тем, чтобы занять ученых.

Постепенно увеличьте количество ученых до 100 чел.

Далее вы должны сконцентрировать усилия на захвате живых пришельцев. Допросы этих существ пополнят ваши знания о деятельности пришельцев, их подводных лодках, молекулярном контроле и местонахождении города T'leth. Направьте половину ученых допрашивать пленных, а другая половина пусть исследует оружие, артефакты и части подводных лодок. Когда тем для исследования почти не останется, оставьте около 20 ученых.

Старайтесь запомнить, каких пришельцев вы уже допросили. Повторные исследования отнимают столько же ресурсов, но ничего не дают.

Время, необходимое для завершения исследовательских проектов

Проект	*чел.-ч.*	*Проект*	*чел.-ч.*	*Проект*	*чел.-ч.*
Alien Autopsies	180	Gauss Pistol	100	Particle Disturbance Sensor	180
Alien Cloning	150	Gauss Rifle Clip	150	Pistol Power Clip	400
Alien Cryogenics	150	Gauss Rifle	300	Plastic Aqua Armor	180
Alien Examination Room	150	Gauss Weapons	50	PWT-Cannon	880
Alien Implanter	150	Hammerhead	700	PWT-Defenses	800
Alien Learning Arrays	150	Heavy Gauss Clip	230	Sonic Cannon	800
Alien Origins	300	Heavy Gauss	460	Sonic Defenses	620
Alien Sub Construction	450	Heavy TL	600	Sonic Oscillator	560
Aqua Plastics	400	Ion Armor	205	Sonic Pistol	600
Blasta Rifle Power Clip	400	Ion Beam Accelerator	450	Sonic Pulser	200
Bombardment Shield	930	Leviathan	900	Sonic-Blasta Rifle	700
Cannon Power Clip	400	Live Alien Interrogation	192	Thermal Shock Bomb	180
Coelacanth / Gauss Cannon	250	Live Terrorist Interrogation	170	Thermal Shock Launcher	550
Displacer / Sonic	430	Magnetic Ion Armor	330	Thermic Lance	500
Displacer PWT	690	Magnetic Navigation	450	T'leth, the Alien City	600
Disruptor Ammo	300	Manta	600	Transmission Resolver	670
Disruptor Pulse Launcher	900	MC-Disruptor	500	Ultimate Threat	500
Gauss Cannon Ammo	230	MC-Generator	360	Vibro Blade	500
Gauss Cannon	420	MC-Lab	420	Zrbite	450
Gauss Defenses	510	MC-Reader	600		
Gauss Pistol Clip	60	Medi-Kit	210		

Производство

Чтобы начать производство предмета, нажмите кнопку «Manufacture» на экране базы. На появившемся экране будут представлены следующие количества:

Technicians Available	–	свободных техников на базе;
Technicians Allocated	–	техников, которые уже работают над определенным проектом;
Work Shop Space Available	–	свободных мест в ваших мастерских;
Current Funds	–	денег, находящихся на вашем счету.

Под этими цифрами находится список, показывающий, какие предметы производятся вашими техниками (название предмета; количество техников, направленных на данный проект; количество уже сделанных предметов и количество предметов, которые должны быть сделаны всего; себестоимость одного предмета; количество дней и часов, остающихся до завершения заказа).

Для начала нового проекта нажмите кнопку «New Production», выберите необходимый предмет. Если у вас нет достаточного количества одного из перечисленных материалов, вы не сможете начать производство. Иначе нажмите на «Start Production». Вам предложат установить количество техников, работающих над проектом, объем производства. Параметры заказа можно изменить в любой момент. Разрешается также прервать производство, нажав «Stop Production».

Предметы

Alien Cloning. Аппараты клонирования используются для клонирования некоторых представителей инопланетных рас, включая Акватоидов. Годятся для исследований и на продажу.

Alien Cryogenics. Криокамера позволяет заморозить пришельцев на длительные сроки. Такие аппараты можно продавать или использовать в исследованиях.

Alien Elevators – лифты, используемые пришельцами для перемещений на подводных лодках и внутри колоний пришельцев. Лифты, над которыми изображены пузырьки, могут вести как вверх, так и вниз; те же, над которыми нет пузырьков, ведут только вниз.

Alien Examination Room. Исследовательская лаборатория предназначена для проведения экспериментов над захваченными объектами. Достаточно выгодный предмет для исследований, но после их завершения годится только для продажи.

Alien Implanter – это хирургическое приспособление пришельцев, используемое для вживления приборов молекулярного контроля. Выгодный объект исследований, потом оно годится лишь в продажу.

Alien Learning Arrays. Компьютеры пришельцев предназначены для запоминания и обработки информации. Имеют исследовательскую значимость и могут быть проданы.

Alien Machinery. Машины пришельцев очень часто можно встретить внутри колоний пришельцев. Однако ученым неизвестно, что они делают. Эти машины не представляют никакой опасности и не взрываются при воздействии.

Craft Weapons. Оружие подлодок – это особо взрывоопасные блоки торпед, которые можно встретить внутри доков подводных лодок на базах «X-COM».

Ion Beam Accelerators – укорители ионного пучка. Их устанавливают на подводные лодки пришельцев. Не стоит их уничтожать: пригодятся при строительстве улучшенных подлодок «X-COM».

Oil Drums. Бочки с бензином можно найти на кораблях или в портовых городах во время антитеррористических миссий. Чрезвычайно взрыво- и огнеопасны.

Machinery. Земляне используют всевозможные машины для контролирования деятельности мирового океана.

Magnetic Navigation. Навигационные системы можно встретить на борту подводных лодок пришельцев. Взрываются при попадании. Используются при строительстве улучшенных подлодок «X-COM».

Pumping Stations. Центральная помпа и все трубы этих подводных нефтяных и газовых насосных станций при попадании в них могут взорваться.

Synomium Device. Установка молекулярного контроля (синонимическое устройство) позволяет пришельцам связываться друг с другом посредством приборов молекулярного контроля, объединенных в глобальную сеть. Встречаются в контрольных залах колоний и в местах активности пришельцев, особо взрывоопасны.

Toxic Waste – токсичные отходы, сброшенные на океанское дно для постепенного разложения в течение тысячелетий.

Время, необходимое для производства предметов

Предмет	*чел.-ч.*	*Предмет*	*чел.-ч.*	*Предмет*	*чел.-ч.*
Aqua Plastics	100	Hammerhead	14.000	Pistol Power Clip	60
Blasta Rifle Power Clip	80	Heavy Gauss	700	Plastic Aqua Armor	800
Cannon Power Clip	80	Heavy Gauss Clip	70	PWT Ammo	600
Coelacanth / Gauss Cannon	1.200	Heavy TL	300	PWT-Cannon	400
Displacer / PWT	1.400	Ion Armor	1.000	PW-Torpedo	400
Displacer / Sonic	1.200	Ion Beam Accelerator	1.400	Sonic-Blasta Rifle	820
Disrupter Ammo	220	Leviathan	34.000	Sonic Cannon	1.000
Disrupter Pulse Launcher	1.200	Magnetic Ion Armor	1.400	Sonic Oscillator	500
Gauss Cannon	300	Magnetic Navigation	1.600	Sonic Pistol	600
Gauss Cannon Ammo	5	Manta	18.000	Sonic Pulser	200
Gauss Pistol	300	MC-Disrupter	500	Thermal Shock Launcher	900
Gauss Pistol Clip	20	MC-Reader	1.200	Thermal Shock Bomb	200
Gauss Rifle	400	Medi-Kit	420	Thermic Lance	220
Gauss Rifle Clip	45	Particle Disturbance Sensor	220	Vibro Blade	150

Коды, пароли, секреты

Этот раздел журнала – результат работы редакции над письмами читателей.

Во-первых, вы просите публиковать не только подробные прохождения и обстоятельные рекомендации, но и краткие советы, подсказки, пароли, коды.

Во-вторых, вы сами сообщаете нам известные вам коды и пароли, рекомендуя опубликовать их в журнале.

Отдельные ваши советы были использованы при подготовке основной части журнала – двух десятков подробных описаний. Те же материалы, которые не могут быть отнесены к основной части журнала, но, судя по читательскому хит-параду, могут оказаться интересными для вас, помещены в этом разделе.

Сразу предупреждаем: редакция не ставила своей целью детально проверять материалы, публикуемые в этом разделе. Проверяйте, уточняйте, дополняйте.

Adventures of Lomax

Пропуск уровня

Во время игры нажмите ↓ + **START**. Затем нажмите ↑, ▲, ●, **X**, ■. После этого слева от Ломакса появится цифра. Чтобы пропустить уровень, нажмите ↑, **L1**, **SELECT** и **START**.

Летающий Ломакс

Этот режим доступен, если активизирован код пропуска уровня. Нажмите **L1** и ■ – и вы сумеете оторваться от земли.

Пароли этапов

3 – ■, ■, ■, ▲, X, ■, ●, ▲
4 – ▲, ●, ■, ▲, ●, ■, ●, X
5 – X, ●, X, ▲, X, ■, ●, X
6 – ■, X, ▲, ●, ●, ●, ●, X
7 – X, ▲, ●, ●, ●, ■, ●, X
8 – ▲, ▲, ■, ●, ●, ■, ●, X
9 – X, ●, X, ●, X, X, ●, X
10 – ▲, ■, ▲, ■, X, X, ●, X
11 – ●, ■, ●, ■, X, X, ●, X
12 – ■, ■, ■, ■, X, ■, ●, ■
13 – X, X, X, ■, X, X, ●, ■
14 – ■, ▲, ●, X, X, ▲, ■, X
15 – ●, ▲, ■, X, X, ▲, ●, X
16 – ▲, ▲, X, X, X, ▲, ■, X
17 – ■, X, ▲, ▲, ■, ▲, ■, X
18 – X, X, ●, ▲, ■, ▲, ■, X
19 – ▲, X, ■, ▲, ■, ▲, ■, X
20 – ●, X, X, ▲, ■, ▲, ■, X
21 – ■, ■, ▲, ●, ■, ▲, ■, X
22 – X, ■, ●, ●, ■, ▲, ■, X

Alien Trilogy

Пароли этапов

1 – 33BNSBBB1LDB9RBR QVBTLBLMCGHZ9G3B
2 – 9VBQSB6TBDBS4B2 LBBTLBLMBQN09DBJ
3 – 43BQVBCDH3DB94B6 QVBLDBLMCBWM9GVC

Пароль супервозможностей

Введите на экране паролей:

«1GOTP1NK8C1DBOOTSON».

Появится надпись «CHEATS ENABLED». Если надпись на экране сменится на «INVALID CODE» – не обращайте внимания, код действует. Удалите введенный пароль и наберите пароль любого из этапов игры. Начав игру, прервите ее и выйдите в начальное меню. Вы увидите новый пункт «CHEATS», воспользовавшись которым можно выбрать этап игры, получить неуязвимость и максимальную огневую мощь.

Уровень можно также выбирать, применяя пароль «GOLVL» с добавлением номера нужного уровня.

Если вы застряли на последнем уровне

Когда уничтожите все яйца, выстрелите в матку «чужих». Она обидится и погонится за вами. Завлеките ее в один из туннелей и бегите туда сами. Встаньте на краю. Матка окажется снаружи и вы сможете расстрелять ее.

Black Dawn

Коды

Коды вводятся в режиме «паузы»:

SELECT, **L2**, **SELECT**, **R2**, ▲, ▲, ▲, ●
– полный комплект боеприпасов и топлива;

SELECT, **L2**, **SELECT**, **R2**, **L1**, **L2**, **R1**, **R2**
– полное вооружение;

SELECT, **L2**, **SELECT**, **R2**, ▲, ▲, ▲, ↓, ↓, ↓
– завершение миссии;

SELECT, L2, SELECT, R2, L1, L1, R1, R1
– модернизация оружия;

SELECT, L2, SELECT, R2, SELECT, SELECT, SELECT
– замена оружия;

SELECT, L2, SELECT, R2, ■, ■, ■, ●
– приобретение напарника (Wingman);

SELECT, L2, SELECT, R2, L1, L1, R1, R1
– выбор варианта модернизации ракет и снарядов.

Режим смертельного поединка

На главном экране нажмите на обоих контроллерах SELECT + R2. Должна появиться дополнительная опция «Two Player Vs.»

Blood Omen: Legacy of Kain

Коды

Коды вводятся во время игры:

↑, →, ■, ●, ↑, ↓, →, ← – здоровье;
→, →, ■, ●, ↑, ↓, →, ← – магическая сила;
←, →, ■, ●, ↑, ↓, →, ← – просмотр видеофрагментов.

Codename: Tenka

Коды

Коды вводятся в режиме паузы:

удерживая L1, нажмите ▲, R1, ▲, ■, R1, ●, ■, ■
– все оружие;

удерживая L2, нажмите ●, ●, ■, ▲, R1, ■, ▲, ●
– пропуск этапа.

Contra: Legacy of War

Неограниченное количество «жизней»

На стартовом экране нажмите L2, R2, L1, R1, ↓, ↑, ↑, ↓. Теперь, чтобы восстановить «жизни», нажимайте во время игры ▲ + ■ + X + ●.

Смена оружия

Во время игры нажмите и удерживайте ■. Меняйте оружие кнопкой ▲.

Коды (вводятся на экране выбора)

L2, R2, L1, R1, ←, →, ↓, ↑
– неограниченное количество продолжений»;

L2, R2, L1, R1, ↓, ↑, ↑, ↓
– дополнительная «жизнь» ;

L2, R1, L1, R2, ←, →, ●, ■, R2, L2
– выбор этапа;

L2, R2, L1, L2, ↑, ↓, ↓, ↑
– выбор оружия.

Crash Bandicoot

Пароли

2 % – ●, ■, ●, ■, ●, ●, ▲, ■
6 % – ●, X, ■, ▲, ●, ■, ■, ▲
11 % – ■, ■, X, ■, ■, ▲, X, ▲
13 % – X, ■, X, ●, X, ■, ▲, X
18 % – ■, ■, ▲, X, ●, ●, X, ▲
22 % – ●, ■, ■, ●, ●, X, X, X
27 % – X, ●, X, ●, ●, X, ■, ●
31 % – ■, X, ▲, ▲, X, ■, X, ▲
36 % – X, ●, ●, ●, X, ■, X, ■
38 % – ■, ■, X, ▲, X, ■, ●, X
78 % – ▲, ▲, X, ●, ■, ■, ▲, X, ●, ●, ▲, ■, X, ■, ■, ▲, X, ●, ■

Пароли дополнительных возможностей

1. ▲, ▲, ●, X, X, ■, ■, ●, ■, ▲, ▲, X, X, ●, ●, ■, ●, ■, ▲, ■, X, X, X, ●

2. Пароль ▲, ▲, ▲, ▲, X, ■, ▲, ▲, ▲, ▲, ■, X, ▲, ●, ▲, ▲, ▲, ●, ■, ▲, X, X, X, X сделает доступными все 32 уровня и даст вам все скрытые предметы.

Отладочное меню

На экране с эмблемой «NAUGHTY DOG» удерживайте ↑ + X, пока не появится заставка. Затем, удерживая ←, нажмите ■, ●, ■, START. Во время игры, приоставновив ее «паузой», нажмите ↓, потом 26 раз X, а затем еще раз ↓. Вы услышите короткий звук, и игра продолжится. Теперь, нажав SELECT, вы попадете в отладочное меню.

Cyber Speed

Коды

Чтобы поучаствовать в гонке в виде механической коровы, при вводе пароля четырнадцать раз нажмите ←.

Если на экране опций нажать ■, ■, ▲, ▲, ●, ●, ●, R1, R2, вы получите доступ к дополнительным опциям и новым саням.

Чтобы корова полетела, на экране выбора корабля нажмите ↑, ←, ↓, ↑, ←, ↓, →, ←, ↓, →, →, ■, X, ●.

А чтобы посмотреть все видеофрагменты, нажмите ●, ■, ▲, ←, →, ↑, ■, → при выборе языка.

Dark Forces

Секретное меню

Чтобы выйти в меню секретных кодов, начните игру и нажмите ←, ●, X, →, ●, X, ↓, ●, X. Появится секретное меню, в котором для разрешения той или иной опции нужно переключить ее в зеленый цвет.

Чтобы перейти на следующий уровень, выберите в этом меню «Game Won Option». Покиньте секретное меню (при помощи пункта «Exit») и приостановите игру «паузой». Появится новое меню, содержащее команду перехода на следующий уровень («Next Level»).

Пароли уровней игры

2 – Y7B5T7S183
3 – 3WKKVMKHWZ
4 – 9WJHBLCN00
5 – 8XKGBKDPZ1
6 – 7YBKBJFL22
7 – Y7C4L7Q193
8 – X8D3L6R2C4
9 – W9F635SZB5
10 – V!Q534T0F6
11 – NVHL4LFQ1R
12 – MYGM!KBRS
13 – LXFN4JCSZT
14 – 205F6HJT0V

Destruction Derby 2

Секретные имена

Идите в «stock cars», «championship mode», и укажите одно из имен:

MACSrPOO – для получения доступа ко всем трассам, машинам и гонкам на выживание;
ToNyPaRk – чтобы посмотреть видеоклип;
CREDITZ – для промотра мультфильма.

Набрав код, идите в «Practice» или «Time Trials».

Имя «!damage!» даст вам неуязвимость.

Как набрать много очков

На старте развернитесь и постарайтесь сталкиваться со всеми встречными машинами. Вы не займете первое место, но очков будет много.

Disruptor

Пароли этапов игры
(сообщил Алёша Матвеев из Иркутска)

2 – ■, ▲, X, ●, ●, X, X, X, ●, ●, X, ■
3 – X, ▲, ●, ●, X, X, ▲, ●, ●, X, ▲, ▲
4 – ●, X, ▲, ■, ●, ●, X, ▲, X, ▲, ■, ■
5 – X, ●, ▲, ●, ■, X, X, X, ●, ●, ●, ▲
6 – ▲, X, ●, ●, X, X, ■, ●, ●, X, ▲, X
7 – ●, ●, X, ▲, ▲, ●, ■, X, X, ▲, ■, ▲
8 – ●, ■, ▲, X, ▲, ●, X, ●, X, ▲, X, X
9 – ■, X, ●, ●, X, X, X, ●, ●, ▲, ●, ●
10 – ■, ●, ■, X, ■, X, ▲, ●, ■, ▲, ▲, ■
11 – ▲, ▲, X, X, ●, ●, X, ▲, ▲, ●, ■, ●
12 – ●, ■, ▲, ●, X, ▲, ■, ▲, ■, X, ●, ■
13 – X, ▲, X, ●, ▲, ▲, ●, X, ●, ■, X, ●

Коды

Во время игры нажмите **SELECT**. Когда появится карта уровня, нажмите **L1**, чтобы отключить время, а затем нажмите:

X, ■, ▲, ▲, X, ●, ▲, X
– получите полное вооружение;

▲, X, X, ●, X, ▲, ■, ■
– восстановите запас энергии;

Зная эти коды, несложно победить «босса». Используйте пушку. Когда закончатся боеприпасы, пополните их секретным кодом. При необходимости применяйте код восстановления здоровья. Пополняя бозапас, перемещайтесь, чтобы не быть подстреленным.

Doom

Пароли этапов

JCGDNFL88855 – Fortress of Mystery
3P67ZNBQJG56 – Military Base
JCGDNFL55557 – the Marshes
BXXBXXB77858 – the Mansion
JCGDNFL55659 – Club Doom

Коды

Приостановив игру, вводите коды:

↓, L2, ■, R1, →, L1, ←, ●
– неуязвимость;

→, ←, R2, R1, ▲, L1, ●, X
– переход на следующий уровень.

X, ▲, L1, ↑, ↓, R2, ←, ←
– полный комплект оружия и боеприпасов;

L1, R2, L2, R1, →, ▲, X, →
– прибор ночного видения;

▲, ▲, L2, R2, L2, R2, R1, ■
– полная карта уровня;

▲, ▲, L2, R2, L2, R2, R1, ●
– все предметы на карте.

Fade to Black

Пароли уровней игры

2 – ▲, ●, X, ●, ■, X
3 – X, ●, X, ●, ▲, X
4 – X, ■, ▲, ●, ●, ▲
5 – ■, ■, ▲, X, X, ▲
6 – ▲, X, X, X, X, ●
7 – ●, ●, ▲, X, ▲, X
8 – ■, ■, X, ▲, ■, ■
9 – ▲, X, X, ▲, ●, ▲

10 – X, ▲, ■, ●, ▲, X
11 – ●, ■, X, X, ■, X
12 – ■, ▲, X, ■, ●, X
13 – X, X, ●, ▲, ●, ▲

Коды

Чтобы активизировать режим кодов, нажмите на экране, предназначенном для ввода пароля, ■, ▲, ●, X, ●, ▲. Не обращайте внимание на сообщение «Invalid Code», всё в порядке. Далее вернитесь к вводу пароля и нажмите:

●, ●, ▲, X, ■, ■ – выбор уровня;
▲, X, ▲, ▲, ■, ● – неуязвимость;
■, ●, ●, ■, ▲, X – вечный щит;
■, X, ●, ▲, ●, X – тестирование движений (видеофрагменты).

FIFA International Soccer '96

Коды

Приостановите игру «паузой», выберите опции и нажмите одну из предложенных комбинаций кнопок. Вы услышите щелчок. Нажмите ■ и выйдите из меню – вы увидите секретный экран.

X, X, X, ▲, ■, ■, ■, ▲ – невидимые стены;
▲, ■, X, ▲, X, X – «кривой» мяч;
▲, ■, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲ – суперсила;
■, ■, ■, ■, ■, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲ – супервратарь;
■, ■, ■, ■, ■, ▲, X – супернападение;
▲, ▲, ▲, ▲, ▲, X, ▲ – суперзащита;
■, ▲, ■, X, ■, ▲ – мощные броски;
■, ▲, X, ■, ▲, X – команда придурков;
■, ■, ▲, ▲, X, X, ■, ■ – команда, о которой можно только мечтать.

Применив код, вернитесь в главное меню (покинув игру) и зайдите в опции. Теперь можно использовать еще одну группу кодов:

■, ▲, X, ■, ▲, ▲, X, ▲ – игроки в смокингах;
■, ▲, X, ■, ▲, ▲, X, X – Data и Spock;
■, ▲, X, ■, ▲, ▲, ▲, ■ – Batman и Robin;
■, ▲, X, ■, ▲, ▲, ▲, X – стандартная палитра;
■, ▲, X, ■, ▲, ▲, X, ■ – невидимые игроки (остаются лишь прическа да форма).

Formula-1

Коды

На экране квалификации нажмите и удерживайте **SELECT**. Одновременно быстро нажмите ←, ●, ●, ▲, ▲, ●, ↑, →. Теперь вы сможете применить такие коды (кнопки следует нажимать очень быстро):

→, ↑, ▲, ←, ↑, ■, ▲ – гонки на полноприводных грузовиках;
↑, ↓, ●, ▲, →, ↑, ■, ▲ – гонки на мотоциклах;
■, ●, ↑, →, →, ●, X – гонки на лавовой трассе.

Попробуйте также нажать ←, ●, ↑, ↓, ↓, →, ●, ■, ■.

Gex

Пароли уровней игры

the Cemetery
SVZFKHGP
BXRFYHGP
ZVTCYHGP

Toonville
RVTCSHGP
RVTCSHGP

Jungle
KXVKRHKP
CVHCSHKP
SVKLPHKP
CVBLPHKP

Kung Fu Ville
YTCHPHKP
ZTDHPHKP
DXVGRHKP
PZYPRXYL

Rezopolis
GYVYRHKP

Коды

Приостановите игру и, удерживая нажатой кнопку **R1**, нажмите:

↑, ●, ▲, ↓, →, ■, ↓ – «вечная жизнь»;
X, ↑, →, ↑, →, → – огненные шары;
●, ●, ←, ↓, ●, ↑, → – ледяные шары;
→, ←, →, ●, ▲, →, ●, ↓, → – электричество;
↓, PAUSE, →, →, ↓, ↑, PAUSE – скорость;
X, ●, ↑, ↑, ↓, →, → – суперпрыжок;

Goal Storm

Код новой экипировки и герба Восточных Островов

На титульном экране, когда увидите надпись «PRESS START», нажмите на первом или втором контроллере ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ■, ●.

Gunship 2000

Код неуязвимости

Находясь на загрузочном экране, нажмите на первом контроллере ↓ + **L1** + **L2** + **R1** + **R2** и удерживайте их до появления надписи «Mission Screen». Если код сработал, то в верхнем левом углу загорится слово «CHEAT».

Impact Racing

Секретные пароли

I.M.IMMORTAL – неуязвимость;
JOURNEYS.END – новая музыка;
RABBITBADGER – выбор уровня;
ENDGAMELEVEL – последний уровень;
BONUS.LEVELS – призовая трасса.

Novastorm

Как выбрать уровень игры

Введите «TWIRLY» и пробел в качестве имени в таблице лучших результатов.

Nuclear Strike

Пароли этапов игры

2 – Cuttrhoats
3 – Countdown
4 – Plutonium
5 – Pusan
6 – Armaggedon

Секретные пароли

phoenix – четыре попытки;
mpg – снижение расхода топлива;
eagleeye – без стрельбы.

Off World Interceptor

Чтобы получить много денег, в первом меню введите ■, X, ●, ■, X, ●, ■, X, ●, ■, X, ●, ■, X, ●, ■, X, ●, **L1**.

Perfect Weapon

Пароли

Garden Moon – ●, X, X, ▲, ●, ●, X, ▲
Forest Moon – ●, ▲, ■, ●, ■, ■, ▲, ▲
Desert Moon – ●, X, X, X, ▲, ●, ▲, ▲
Proteus Moon – X, X, ■, X, ■, ■, ▲, ●

Philisoma

Пока загружается игра, нажмите и удерживайте **START** и **SELECT** на втором контроллере – попадете в секретную игру.

PO'ed

Не хотите начинать с первого уровня? Тогда одновременно нажмите **L1**, **L2**, **R1**, **R2**, ↑, затем выберите в первом меню пункт «NEW GAME».

Project Overkill

Плащ. Удерживая ▲, нажмите ■, ●, ●, ■. Отпустите ▲ и, удерживая **X**, нажмите ▲, ▲. Отпустите **X**.

Щит. Удерживая →, нажмите ●, ■, ▲. Отпустите → и, удерживая ←, нажмите ■, ●, **X**. Отпустите ←.

Чтобы получить ***полный энергозапас***, выберите «Review Mission» и, удерживая ■, нажмите ●, **X**, ▲. Отпустите ■ и, удерживая ●, нажмите ■, **X**, ▲.

Rage Racer

Зеркальные отражения трасс

Чтобы участвовать в гонке по трассе, являющейся зеркальным отражением исходной, выберите гонку и удерживайте **L1** + **R1** + **SELECT** + **START** до начала гонки.

Дополнительные цвета логотипа

Чтобы раскрасить свою эмблему (logo) в дополнительные цвета, переместите курсор из области рисования и нажмите **L1** + **L2** + **R1** + **R2** + **SELECT**. Оттенки можно выбирать при помощи ←, →, **R1** + ↑/↓.

Вращение эмблемы

Чтобы посмотреть, как выглядит нарисованная вами эмблема с разных сторон, одновременно нажмите **L1** + + **R1** вместе с любой стрелкой. Эмблема будет вращаться в выбранном направлении.

Переключение зеркала заднего вида

Чтобы убрать зеркало заднего вида, приостановите игру и, удерживая ▲, нажмите **L1**. Чтобы вернуть зеркало на его законное место, повторите описанную процедуру.

Raiden Project

Коды

Чтобы получить доступ к любым миссиям, выберите в меню установок пункт «difficult», нажмите **R1**, **R2**, **L1**, **L2** и потом **START**.

Rally Cross

Секретные пароли

wheels – дополнительные шины;
fat tires – широкие шины;
no wheels – без шин;
stone – тяжелые машины (удвоенный вес);
feather – легкие машины (75 % веса);
float – 50 % веса и тупые компьютерные противники;
radbrad – реальная гравитация;
banzai – увеличенное ускорение;
spinner – уменьшенное трения шин о дорогу;
noviscous – грязь и вода на трассе не будут замедлять машину.

Коды чемпионатов

Чтобы получить доступ ко всем гоночным автомобилям и трассам, введите один из приведенных кодов в качестве имени в начале нового сезона-чемпионата или в таблицу лучших результатов;

Johnny Bazookatone

Пароли

ZARTACLA – начало;
AFLEAPIT – отель;
TEASPOON – ресторан;
SEDATION – больница;
VERYNICE – окончание.

Jumping Flash

Выбор уровня игры

На заставке нажмите ↑, ↑, ↓, ↓, X, X, ←, →, ←, →, X, ▲, X, ▲.

King of Fighters '96

Как сыграть с Rugal и Kusanagi

На экране выбора персонажа выберите «TEAM EDIT» и нажмите ↑, ■, →, ●, ←, ▲, ↓, X. Появятся два новых персонажа.

Loaded

Коды

Приостановите игру, подержите **L1**, **L2** в течение 20 сек. и нажмите:

↑, →, ●, ←, →, ● – полное вооружение;
→, →, ←, ↓, ↓, ↑, ▲, ■ – полное здоровье.

Lone Soldier

Приостановите игру и нажмите:

→, ↓, ●, ▲, ↑, → – все виды оружия;
↑, ←, ●, ▲, ↑, ← – неуязвимость;
↓, →, ●, ▲, ↓, → – пропуск уровня.

Mortal Kombat Trilogy

Случайный выбор противника

В главном меню выберите опции и нажмите ↑, **R1**, **R2**, **L1**, **L2**. Вы получите доступ к пункту «вопросительный знак».

Выбор арены

Выберите Соню (SONYA) и нажмите ↑ и **START**.

Игра за Хамелеона

Выберите одного из ниндзя (например Sub-Zero) и перед началом раунда нажмите ←, ■, ▲, **R1**, **R2** (для первого игрока) или →, ■, ▲, **R1**, **R2** (для второго игрока). Если код сработал, вы будете играть за Хамелеона (Chameleon).

Motor Toon Grand Prix II

Отладочный режим

Выберите из главного меню «goodies». Удерживая ←/→, нажмите **SELECT**. В правом нижнем углу экрана вы увидите 4 цифры. Наберите первую цифру числа, считая, что **R1** = 1, **R2** = 2, **L1** = 4, **L2** = 8 (например, 3 = 2 + 1 = **R1** + **R2**). Потом нажмите **SELECT** и наберите вторую цифру, **SELECT** и третью, **SELECT** и четвертую.

Может потребоваться ввод шестнадцатиричных цифр: A = 10, B = 11, C = 12, D = 13, E = 14, F = 15.

Другие коды

Эти коды вводятся так же, как и секретное число для отладочного режима. Например, чтобы ввести код 4E43, нажимайте **L1**, **R1** + **R2** + **L1** + **L2**, **L1**, **R1** + **R2**.

5443 – танковое сражение;
4154 – дополнительные трассы;
5358 – подводная лодка;
4E43 – дополнительные персонажи;
4631 – дерево с мотором.

Удерживайте **L1**, **L2**, **R1**, **R2**, выбирая опции – и вы получите доступ к дополнительным опциям.

Как посоревноваться с привидениями от SONY

Удерживайте **R1**, обращаясь к блоку памяти («memory card access»).

Need for Speed

Секретный режим

Выберите «Tournament Mode» и введите пароль «TSYBNS». Теперь можно применять такие коды.

Для участия в гонках по пустыне при выборе трассы «Rusty Springs» нажмите **L1** + **R1**.

Чтобы участвовать в гонках на Луне, используйте пароль «MQKZCL». Чтобы финишировать, нажмите **L1** + **R1** + ▲, когда выбрана трасса «Rusty Springs».

Хотите оснастить свою машину пулеметом? Выберите режим «Head to Head». Подобрав себе противника, немедленно нажмите ↑ + ← + **L1** + ■ + ● и держите эти кнопки до начала гонки.

Чтобы играть в стиле «Ridge Racer», держите **L1** + **R1**, когда выбираете число кругов.

Если вас привлекает внедорожное ралли, удерживайте нажатыми **L1** + **R1**, когда выбираете трассу (любую, кроме «Rusty Springs»). Этот код превратит асфальтовую трассу в разбитую грунтовую дорогу.

vet me – чемпионат для новичков;
im a pro – чемпионат для ветеранов;
weeoo – чемпионат при сложности «normal», «head-on» и «mixed-pro».

Resident Evil

Код

В любой момент игры перейдите на экран «Weapon» и нажмите: **R1**, **R1**, **R2**, **R2**, ←, ←, **X**, **X**. Если вам удастся сделать это достаточно быстро, вы приобретете «Zombie's head» и портативную ракетную установку.

Советы Алёши Матвеева из Иркутска

Не знаете, в каком порядке выбирать картины? Естественно, в хронологическом: New Born Baby, A Picture of an Enfan, Boy, Young Man, Bold Looking Old Man

Пароли для компьютера таковы: John, Ada, Mole.

Когда в лаборатории услышите звук сирены, бегите к аварийному выходу (B1).

Soviet Strike

Пароли уровней игры

1 – worstcase
2 – grandtheft
3 – grozney
4 – chernobyl
5 – civilwar

Пароли дополнительных возможностей

QUAKER – всеобщий мир, никто не стреляет;
ANGRYLOCAL – люди всюду будут следовать за вами;
GHANDI – местные жители будут поклоняться вашему вертолету, как божеству;
DAVEDITHER – много мощного оружия;
DRBENWAY – ваше оружие будет наносить врагам удвоенный ущерб;
VULTURE – расход топлива снизится вдвое;
EARTHFIRST, MOUNTADEW – неограниченный запас топлива;
IAMWOMAN – защита больше не разрушается;
SADISSA – четыре попытки;
NOSFERAT – семь попыток;
STRANGELUV – неограниченный запас боеприпасов;
FUGAZI, THEBIGBOYS – неограниченный запас топлива, боеприпасов и попыток;
MIDNIGHOIL – неограниченный запас топлива и боеприпасов, неуязвимый вертолет.

Вечная жизнь

Чтобы получить бесконечно много «жизней», введите пароль любого из уровней, но не нажимайте **START**. Вместо этого нажмите ▲, чтобы убрать введенный пароль, и наберите «ELVISLIVES».

Spider

Пароли

Laboratory

1FMLC 939GP R8F3B f7KT1 – Lab Floor
CHMLC 939GP R8F3L WGTS3 – Sinks
86MLC 939GP R8F3V F!5S4 – Lab Top
FW1MC 939GP R8F3B F7KT1 – 70'S ROOM

Factory

FW1MC 939GP R8f36 DTTS3 – Boxes
BSRMC 939GP R8F3V TKKT1 – Conveyors
WDRQC 939GP R8F3L M8S95 – Machine Room
8WV5L 939GP R8F36 DTTS3 – TUBES
8WV5L 939GP R8F3G 1QJB4 – Mechanical Arm Boss

City

9WV5L 939GP r8F3L RT6S4 – Down the street
6SXXS 939GP R8F3L RT6S4 – Side of Building
W9PNT 839GP R8F3B 9LVS3 – Park
N7KB3 Y19GP $8F3G GK4TS – UNDER THE STREET
N7KB3 Y19GP R8F3G GK4TS – Along the Street

Museum

P7KB3 Y19GP R8F3B PFGC3 – Display Cases
G7KB3 Y11GP R8F3B PFGC3 – Volcano
H7KB3 Y1QFP R8F3Q XSDS4 – Dinosaur Bones
J7KB3 Y1GWP R8F31 766D1 – Model City
K7Kb3 Y1B15 S8F3Q XSDS4 – TEMPLE
K7KB3 Y1B15 S8F3B TqBB4 – Museum Boss

Sewer

V7KB3 Y1B15 S8F3Q s7QC1 – the Wells
W7KB3 Y1VBV P8F3L C1M95 – Along the Sewer
X7KB3 Y1VLN 7BF31 CH1C3 – Food Carton
Y7KB3 Y1VV1 6QF3Q S7QC1 – Up the Well
Q7KB3 Y1LDR TQD3V KCDT1 – RYAN'S WORLD

Evil Lab

R7KB3 Y118H 56T1W TY4R4 – Lab Toip
S7KB3 Y118H 56T1T CQSR3 – Hard Drives
T7KB3 Y118H 56T1F NY4R4 – BRIAN'S FOLLY
T7KB3 Y118H 56T1t C4LD1 – On the Ceiling:
68KB3 Y118H 56T15 1P6C4 – KIP'S BONUS
68KB3 Y118H 56T1T MVM35 – Brain Boss

Syndicate Wars

Чтобы получить доступ к любому оружию и любому средству передвижения, нажмите на заставке ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, **X**, ●.

Наш читатель-игроман – кто он?

Изучив присланные читателями анкеты, редакция попыталась составить коллективный портрет SPS-**игромана**, читающего наш журнал.

Половина наших читателей моложе 18 лет (причем только 14 % не достигли четырнадцатилетия), половина – старше 18 лет. Четверть читательской аудитории уже отметила 25-летие.

Почти всем нравится жанр «3D-action» (65 %). Высоко котируются у наших читателей также стратегические и ролевые игры (60 %), чуть хуже – гонки (55 %). Самыми непопулярными оказались симуляторы и поединки (27 %).

Почти все просят давать подробные прохождения (95 %), очень многие – коды (90 %). Интерес вызывают также обзоры игр, новости игрового мира (60...70 %) – в этом номере мы отреагировали на читательский запрос, поместив в разделе «Ждем игру» аннотации готовящихся к выходу или только что вышедших игр. Причем 85 % читателей высказались за уменьшение шрифта ради того, чтобы получать больше информации.

Теперь о «цивилизованности» нашего **игромана**. Здесь можно сделать два любопытных открытия. Во-первых, подавляющее большинство наших читателей не пользуется «Интернетом». Во-вторых, любителей покупать игровые диске на «рынке» оказалось в два раза больше, чем посетителей фирменных магазинов.

Ну, а самый читаемый **игроманами** журнал... **«Игромания»** (уж так получилось!).

Закончим наш обзор цитатами:

Больше писать про игры для PS.

А. Ю. Вороненков, Москва

Чтобы ваш журнал выходил регулярно. Чтобы у него появилось много-много поклонников. А также долгих ему лет жизни и процветания!

В. В. Репин, Воронеж

Желаю **«Игромании»** стать большой, и толстой, и очень популярной!

В. В. Смекалов, Оренбург

Анкету заполнил, еще не читая журнал. На первый взгляд – неплохо.

Б. В. Мантула, Оренбург

50 % PC – 50 % PS, цветные иллюстрации и скриншоты. А в остальном всё очень удачно! Молодцы!

В. Д. Румянцев, Москва

Больше печатать об играх для PlayStation.

А. В. Чурбаков, Москва

Больше кодов, больше игр для PlayStation. Чаще выходите.

Аноним

В журнале «Страна игр» не очень любят игровые приставки, особенно SPS, поэтому поменьше скептицизма, побольше о будущем этого направления: 64 бит, M2 и т. д.

С. Н. Карпов, Москва

Отличный журнал! Побольше игр для PS. А так – продолжайте в том же духе!

Вадим Юрьевич Зеленов, Москва

Выходите 2 раза в месяц. Побольше отдавайте места для игр SPS.

Владимир Николаевич Сенин, Москва

Убрать PlayStation.

Д. Г. Горлов, Москва

Пусть **«Игромания»** побольше пишет о SPS. И пусть всё будет хорошо.

Руслан Владимирович Данилов, Екатеринбург

Давайте обзор новых игр, сроки их выхода. Описание и советы по прохождению как можно большего количества игрушек.

Э. А. Гаранов, Шуя Ивановской обл.

Супер-просьба: пожалуйста, сделайте половину вашего журнала про Sony. Просят все мои друзья.

Стас Белов, Москва

Больше писать про новые спортивные игры.

С. А. Дуликов, Москва

Молодцы, ребята! Продолжайте в том же духе!

Дмитрий Усольцев, Москва

Очень хочу, чтоб было побольше кодов для PlayStation. Ну, а так – всё очень хорошо. Большое спасибо!

Ардашев Юрий Александрович, Новосибирск

Будьте интересны и полезны для тех, кому вы нужны.

Янек Николаевич Кувшинкин,
Железнодорожный Московской обл.

Очень редко встречается ваш журнал в магазинах. Увеличить тираж. Увеличить раздел PlayStation, т. к. редко кто имеет PC.

А. А. Сидоренко, Саратов

Почаще выпускать этот журнал. Прошу вас побольше описывать игры SPS. Мое предложение – это сделать в журнале обзор новых игр. Желаю вам побольше читателей и успехов в дальнейшем.

Алексей С. Бушуев,
Владивосток Приморского края

Предлагаю сделать журнал цветным. Желаю журналу жить вечно и становиться всё более интересным.

Владимир А. Киров,
пос. Лимбя-Яха Тюменской обл.

Я желаю вам, чтобы, короче, ваш журнал продолжал существовать. Хочу в общем пожелать вам всего хорошего. Первый номер у вас удался на славу.

Михаил Юрьевич Худи, Салехард Ямало-Ненецкого АО

Чтобы в журнале печатались лишь игры для PlayStation.

Ю. А. Балашова, Москва

Ваш журнал нам нужен. Успехов Вам!

Г. В. Завьялова, Набережные Челны

Игры устаревшие, картинки некачественные, неудачно подобраны. Полиграфия низкого качества. Однако нельзя не отметить привлекательную обложку.

Владимир Стропилин, Калуга

Что касается подробных описаний и кодов, то у журнала большие перспективы на будущее, т. к. ни в одном издании нет такого кол-ва.

Дмитрий Витальевич Чистов, Екатеринбург

Стать хотя бы частично цветными. Совсем убрать PlayStation.

А. Н. Лысенко, Саратов

Живи и процветай.

В. А. Панфилов, Великие Луки Псковской обл.

Журнал не заслуживает никаких слов. Это никому не нужно. И писать вам смысла не имеет.

А. Д. Тураев, Санкт-Петербург

Иллюстрации к играм можно было бы сделать цветными. Очень приятно видеть черный шрифт на белом фоне.

М. С. Шаров, Москва

Я хочу, чтобы журнал стал подписным изданием, и чтобы в нем было больше описаний ролевых игр.

И. Н. Федоров, Туапсе Краснодарского края

Богатых спонсоров и как можно больше подписчиков.

А. Б. Золкин, Оренбург

Желаю, чтобы ваш журнал никогда не исчезал в продаже и был таким же интересным, как и этот номер. И еще, если можно, чтобы было побольше описаний игр для SPS.

Сергей Владимирович Кондратов, пос. Давыдово Московской обл.

Интересных находок.

Р. А. Добровольскас, Одинцово Московской обл.

Долгого существования! Побольше пишите о квестах.

В. А. Будыкин, Москва

Очень нужный журнал. Хотелось бы, чтобы журнал был дешевле.

И. Г. Митрофанов, Нижний Новгород

Мне очень понравился первый выпуск вашего журнала. В нем есть много полезного. Но я не могу понять, почему вы уделяете больше места играм на PC, нежели на PS. Я думаю, что надо поровну.

Аноним, Москва

Работайте так же хорошо.

Андрей Николаевич Федоров, Москва

Печатать хорошие и интересные игры. Желаю всего хорошего и наилучшего, что можно пожелать. Долгих лет жизни.

А. А. Филатов, Новокубанск Краснодарского края

Долгих лет жизни и вам, дорогие читатели. Нам очень приятен ваш отклик. И полезен. Мы постарались учесть ваши замечания. Получилось ли – судить вам.

Редакция

Читательский хит-парад игр для PlayStation
(составлен по анкетам читателей)

1. ***Tomb Raider***
2. **Resident Evil**
3. **Final Fantasy 7**
4. **City of Lost Children**
5. **War Craft 2**
6. **Over Blood**
7. **Command & Conquer**
8. **Need for Speed 2**
9. **Wild Arms**
10. **Ace Combat 2**
11. Tekken 2
12. V-Rally
13. Twisted Metal 2: World Tour
14. Porsche Challenge
15. Rally Cross
16. Blood Omen: Legacy of Kain
17. Runabout
18. Tobal 2
19. Lost World: Jurassic Park
20. Excalibur 2555 AD
21. Herc's Adventure
22. Mortal Kombat Trilogy
23. Crash Bandicoot
24. the D
25. Final Doom
26. Soviet Strike
27. Disruptor
28. Formula-1
29. Pandemonium
30. Destruction Derby 2
31. Need for Speed
32. Rage Racer
33. Bushido Blade
34. Power Slave
35. Thunder Track Rally
36. NHL PowerPlay '98
37. Codename: Tenka
38. Worms
39. Adventures of Lomax
40. Alien Trilogy

О наших рейтингах

★★★★★	Хит, который будет популярен не один год. Такая игра должна понравиться всем.
★★★★	Отличная игра для своего жанра. Любители этого жанра не должны пройти мимо.
★★★	Неплохая игра, которая привлечет интерес, но не надолго. Стоит поиграть.
★★	Игра имеет несущественные недостатки, но поиграть в нее можно.
★	Игра на любителя. Содержит много недостатков, но все-таки в нее играют.


MOUNTAIN





E-mail: igroman@online.ru
Для писем: 109193, Москва,
Южнопортовая, 16. «Астрея», «Игромания»